発表！64ソフト第一弾！『WA大戦略作戦ファイル』マップ大解説！
1996年4月5日発行（隔週金曜日発行）第11巻7号通巻173号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可
毎号100台プレゼント！
まだまだ当る！
累計 1000台プレゼントキャンペーン中！
欲ばりゲーム総合誌
64ロクヨン
1996 #007
隔週金曜発売
¥390
4/5
初心者から熱烈ファンまで SFC
ダビスタ96
基本ガイド／インブリード&ニックス／おまかせ厩舎の使い方
ワールド4、5総力ガイド！ SFC
スーパーマリオRPG
SFC ガンハザード
SFC ルドラの秘宝
ファイナルファンタジーVII
PS
品質保証 秀作ソフト ベスト5
カオスシード SFC
無人島物語 SFC
幻想水滸伝 PS
テイルズ オブ ファンタジア SFC
スーパーブラックバス3 SFC
64スペシャルレポート
発表！64ソフト第一弾は
『スーパーマリオ64』
『パイロットウィングス64』
『最強羽生将棋』
16ページの特大攻略！
ワールドアドバンスド大戦略 SS 作戦ファイル
スタンダードモードマップ大解説！／キャンペーンモード超解説！

次号4/19号は 4/5(金)発売

REGULAR PAGES

略号の読み方 SFC: スーパーファミコン PS: プレイステーション SS: セガサターン 3DO: 3DO FX: PC-FX VB: バーチャルボーイ GB: ゲームボーイ GG: ゲームギア MD: メガドライブ MCD: メガドライブCD PCE: PCエンジン NG: ネオジオ NCD: ネオジオCD AC: アーケード

64ロクヨン NEWS & TOPICS 1996 4/5

SS 新型サターン、20,000円で発売！

2月の中頃から、サターンが買えないという話が耳に入ってきた。店には在庫がなく、次回入荷も未定だというのだ。同じ頃、3月のサターンソフトの発売リストを見た人は、そのリリース数の多さに驚いたことだろう。

この段階で気づいた人はほとんどいなかっただろうが、実はこの2つには密接な関係があったようだ。3月7日関連業者向けに開かれた「セガサターン・パワーアップミーティング96」の席上、その発表は行われた。"新型セガサターン、標準小売価格20,000円(税別)。発売日は3月22日"。

基板やチップの統合を行うなど、徹底した合理化の結果、機能や性能など、従来機と全く変わらないスペックを保持したまま、この価格を実現することに成功したセガサターン。今まで購入をためらっていた人も、これなら迷わず手を出すことができるんじゃないかな？　数々のキャンペーンも同時展開(コードネームは"ハリケーン")されているし、96年の目標累計500万台にむかってはずみがつきそうだ。

キャンペーンも同時に開始

新型セガサターン発売と同時に実施されるキャンペーンのひとつがこれ。以前にも紹介したことがある、本来は店頭デモ用のソフトの『FLASH SEGASATURN』のスペシャルバージョン"おちかづき編"がプレゼントされるというものだ。

この"おちかづき編"には、話題作「ビクトリーゴール」シリーズの最新作、『ビクトリーゴール'96』の体験版や、現在ゲームセンターで大ヒット稼働中の3Dロボット戦闘ゲーム『電脳戦隊バーチャロン』のデモムービーなど5本のソフトが収録されている。購入の判断材料にするもよし、新作への期待をつのらせるもよし。これからサターンの世界に触れようという人にはうれしいアイテムだろう。まさに、おちかづきの印に、というところだ。

プレゼントは、3月22日から開始。新型セガサターン購入者に、店頭で渡される。各店ごとに在庫がなくなりしだいキャンペーンは終了する。数に限りがあるので、手に入れたければ早めにお店に行こう。

あのタイトルがサターンで復活

セガサターン関連のニュースをもうひとつ。セガでは、かつてゲームセンターで大ヒットした同社のアーケードゲームを、セガサターンに移植、安価でリリースするという「SEGA AGES」シリーズをスタートさせることを発表した。

同シリーズの第1弾は5月発売予定の、2P対戦可能なミニゲーム集『タントアール』と、年齢別に問題が用意されている『クイズ宿題を忘れました』のカップリング。その名も『宿題がタントアール』。そして、6月には『スペースハリアー』。以降『アフターバーナー』(8月)『アウトラン』(10月)と続き、11月には『クイズ廊下に立ってなさい』と『イチダントアール』のカップリング『廊下にイチダントアール』がラインナップされている。

価格は、カップリングソフトは4,800円(予価)、シングルソフトは3,800円(予価)。ミッションスティックやレーシングハンドルなどのアナログデバイスや、マルチターミナル6にも対応しているし、移植度の高さについても期待してよさそうだ。

 ※『アウトラン』の画面写真はアーケード版のものです

PS

プレイステーション新価格、24,500円で登場！

SCEでは、96年春のキャンペーンとして、プレイステーション「ファイティングBOX」の発売を3月28日から開始する。これは、プレイステーション本体と標準パッド2個、それに、メモリカード1個をセットにしたもので、価格は24,800円(税別)。従来機が標準パッド1個でオープンプライス、実勢価格で25,000円程度だったことを考えると、かなりの値下げに踏み切ったといえるだろう。

また、5月末までにこの商品の「ご愛用者カード」を返送すると(消印有効)、先着20万名にプレイステーションのロゴが入ったTシャツもプレゼントされる。

東京、晴海の国際見本市会場でプレイステーションEXPOが開催されるのは前号でもお伝えしたとおりだけど、この会場のSCEのブースで、3月27日、28日の両日にわたり、12時から『ジャンピングフラッシュ！2』スペシャルCD-ROM「ラップ ラ ムームー」が先着200名にプレゼントされる。ラップミュージックにあわせてムームー星人が踊る、超プリティなプレミアムアイテムだ。

また、この会場で『ジャンピングフラッシュ！2』をプレイすると、なにかナイスなことが待っているらしいぞ。春休みは晴海でムームー星人と遭遇だ。

プレイステーション「ファイティングBOX」

お得!!

本体＋コントローラー2個＋メモリーカード＝¥24,800

PS

スクウェア、流通に革命

先日のプレイステーションへの参入表明で、ゲーム業界の話題を一気にさらってしまったスクウェアが、流通面でも新しい動きを見せている。

3月7日に行われた発表によると、スクウェアは今年11月から、子会社のデジキューブ社を通じ、大手コンビニエンスストアチェーンのセブン・イレブン、ファミリーマート、サークルKでソフトの販売を開始、12月には『ファイナルファンタジーⅦ』をかわきりに、プレイステーション用ソフトの販売もスタートする。

コンビニエンスストアのPOSは、各店の在庫状況を本部のコンピュータで一括管理、不足商品の発注などを行うシステムだけれど、これはプレイステーションソフトの在庫管理にも有効に利用できる。プレイステーションのソフトは、在庫がなくなってもリピート(再出荷)までに1週間程度しかかからないので、POSで在庫を管理しながら少なくなったソフトを発注し、補充すれば、効率的なソフト販売が可能になるはずだ。

現在のところ、スクウェアのソフトを販売することを決定したのは上記の3チェーンだけだけれど、水面下では、さらにいくつかのチェーンとの契約も進んでいるらしいという話も聞かれる。家の近くのコンビニでゲームが買えるようになれば、近所におもちゃ屋さんや量販店のない人にとってはありがたいことだよね。スクウェアだけじゃなくて、ほかのメーカーのソフトも扱うようになってくれれば、もっと便利になるんだけどね。

SFC

『風来のシレン』ダンジョン快感キャンペーン実施中

『風来のシレン』もうクリアしたかな？ チュンソフトでは、もうクリアしちゃった人にもまだの人にも、素敵なプレゼントが送られる「ダンジョン快感キャンペーン」を実施中だ。まず、ソフトについているアンケートハガキを送ると、もれなくオリジナル攻略本「不思議のダンジョン2入門の書」が当たる。これで、行き詰まっていた人も先に進めるかもしれないね。

表ダンジョンをクリアした人は、マニュアルの35、36ページ目に従って画面写真を撮り、チュンソフトへ送ろう。抽選で100名に、NINTENDO64本体が1万円安く買えるクーポン券が当たる。

表ダンジョンをクリアしたあと、ある条件を満たすと現れるという裏ダンジョン。ここもクリアしちゃったワンダフルな人には、抽選で1000名にぬいぐるみ「マムルボンボン」がプレゼントされる。応募方法は上と同様、画面写真を撮って送ればOKだ。〆切は、5月14日（日）当日の消印まで有効。問い合わせは、チュンソフト質問ダイヤル（03-5272-5155）で、祝・祭日を除く月曜〜金曜の13:00〜17:00まで受けつけている。宛て先は以下のとおり。

〒160 東京都新宿区
新宿2-24-20 10F
（株）チュンソフト
ダンジョン快感キャンペーン

※NINTENDO64クーポン券は「快感2」係、ぬいぐるみ『マムルボンボン』は「快感3」係まで

BIG PRESE
②プレイステーション
5名
NINTENDO64
NINTENDO64
Nintendo
①NINTENDO64 100名
応募方法
アンケートはがきの場合
89ページにあるアンケートはがきの質問にご記入のうえご住所、電話番号、お名前、生年月日、年齢、性別、あなたのほしいプレゼント番号とプレゼント名を明記し編集部までお送りください。上記の部分で記入漏れがある場合、無効となります。
なお、編集部へのメッセージ欄にはロクヨンに対するご意見、ご感想などがありましたら何でも結構ですのでご記入ください。締め切りは4月5日消印有効です。
官製はがきの場合
あなたのお名前、ご住所、電話番号、生年月日、年齢、職業とプレゼント番号、プレゼント名を記入し、応募券を貼ってお送りください。すべて記入されていない方、応募券を貼っていない方は無効となります。他にもロクヨンに対するご意見、ご感想などがありましたらなんでも書いてお送りください。
締め切りは4月5日消印有効です。
（官製はがきでのNINTENDO64の応募券は不可）
応募券
4/5号
64
ロクヨン
NINTENDO64が発売日に君の家に！

NTビッグプレゼント
第10弾
3 セガサターン 5名
4 ドラゴンクエストVI ピンバッチ 各5名
5 角川スニーカー文庫 東京ダンジョン 5名
6 発電ラジオ 3名
7 マジカルドロップ (PS) 3名
8 少年ガンガンテレカ 5名
9 エヴァンゲリオン (SS) 5名
13 スーパーファミスタ5 (SS) 5名
応募締め切りは4月5日消印有効
P89で2月23日号（2月9日発売）の当選者発表!!
●あてさき●
〒102
東京都千代田区麴町5－5－5
宝島社 64編集部
「64プレゼント4／5号」係
P89へGO!!
今号の当選者発表は5月31日号（5月17日発売）で発表!!
雑誌公正競争規約の定めによりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
累計1000名

話題騒然『FF VII』！その新たな姿がここに

FINAL FANTASY VII™

▶スクウェア
▶プレイステーション
▶12月発売予定
▶5800円（CD-ROM2枚組）

『FF VII』の記事もこれで3回目。今回は待望のチョコボと新キャラをドーン と紹介した上、バハムートの追加情報と数々の新場面も大サービス。とくと味わえ！

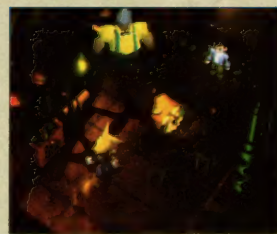
『FF』標準騎乗機＆新キャラ登場

「カシュオーンの　みなみのもりに　チョコボというなの　へんなとりが　すんでいるらしい」

チョコボ。その発祥の地は、『FF II』の、とある城の南方に求められる。当時まだ白っぽく、どことなく貧弱そうだったこの愛嬌ある鳥も、シリーズを追うごとに生態が明らかになり、また亜種の存在も確認され、今や押しも押されぬ人気キャラクターに昇格。『VII』にも登場は確実と目されていたが、今回も無事、そのポリゴンの雄姿を披露するに至った。移動時用にやや等身が縮んだクラウドとエアリスともども、注意して見てほしい。

そして全くの新キャラ。人語を解するやや目つきの悪い猫科の獣、「レッドXIII（サーティーン）」も登場。前足の付け根に不吉な数字の入れ墨をほどこし、右目には裂傷。体毛に覆われた皮膚にホリモノをしていること自体、その過去に謎を感じずにはいられない。

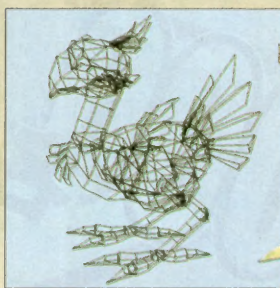
フィールド用クラウド

フィールド移動時のつねで、約4等身にまで縮んでしまったクラウド。今回もフィールドでは先頭の1人だけを表示する方式をとっている。ひとり歩きに見える右の写真でも実はパーティーを組んでいる可能性あり。ところであの剣はどこ？

フィールド用エアリス

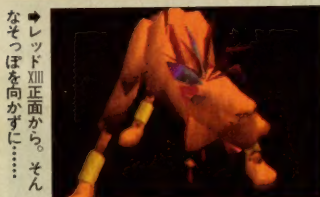
同じく4等身のエアリス。例の重そうな鉄棒は持っていない。それどころか、左の写真の左上隅では、淡い光の中に跪き、祈りを捧げるかのような姿が。その後ろに歩み寄るクラウド。これは2人の出会いのシーンなのか？　それとも……。

チョコボ

⬆初めて見る手綱付きチョコボ。キュウクツでなければいいんだけどね

「チョコボ　みーっけ」でおなじみの『FF』標準騎乗機。早くもクラウドを乗せて力強く疾走中。単独イラストでは無表情だったクラウドも、その爽快感に思わず笑顔をこぼす。これで3Dの森や草原を駆け抜けられたら、確かに楽しそうだ。

暫定召喚バトル

召喚獣の代表格、バハムートのスケールが明らかになった。相当大きく見えたあの中ボス的な敵キャラが、まるで貧弱な三下に見えるほどの巨体。立ち上がって、あるいは伏せて、相手を威嚇する。とはいっても、これは試作で、最終的には、召喚呪文で異次元らしき空間に移り、そこに召喚獣が出現する演出になるという。

⬅レッドXIII斜め前からの図。四肢をふんばって身構える

➡レッドXIII正面から。そんなそっぽを向かずに……

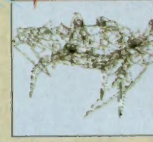
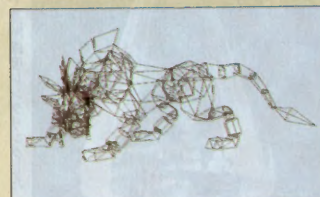
⬅レッドXIII後方から。思ったよりしっぽが長そうだ

バハムート八景

初公開ヤラレキャラたち

➡毒々しい色の敵キャラ。生息地は毒沼地がお似合い。しかし、食用蛙的なもの悲しさも感じられる

⬅どこかで見た人型カメ。手足が細く、甲羅を背負っている割には動きが敏捷そうだ

⬆道頓堀から逃げ出した……ってネタはすでに誰かがやってるだろうな。いいよもう

レッドXIII（サーティーン）

どう猛そうな面構えながらも、どことなく知的な感じの獣。誰かのペットとか仕込まれた動物というのではなく、確固たるメインキャラのうちの1人として登場する。しゃべるかどうかは不明だが、人語は解する。

開き始めた扉の隙間から

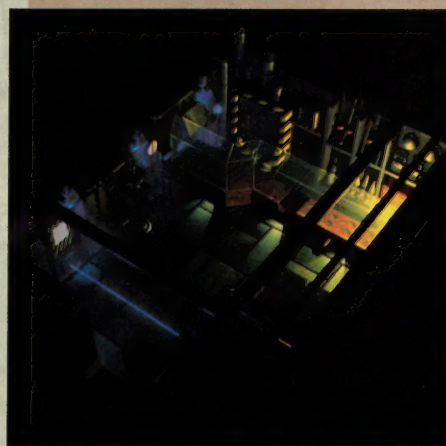
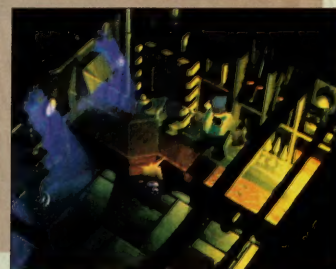
これでもか、の新場面一挙公開

ワークステーションの高品質レンダリングにより、有無をいわせぬ説得力が隅の隅まで詰まった新場面をガゴンと紹介。今回の目玉はなんといっても水中にただようかのような不思議な建造物と、その中にある「祭壇」。そして朽ちたロケットへと続く道に商店や飲食屋が立ち並ぶ「ロケット村」だ。グラフィックを作り直して、より雰囲気が深みを増した「魔晄炉」にも注目。今回、その「炉心」までもがあらわにされた。追加情報も待ち遠しいが、まずは公開されたこれらの新場面を吟味して、いろいろ仮説を立ててみよう。

ロケット村

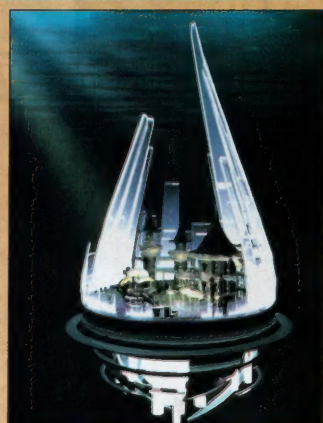
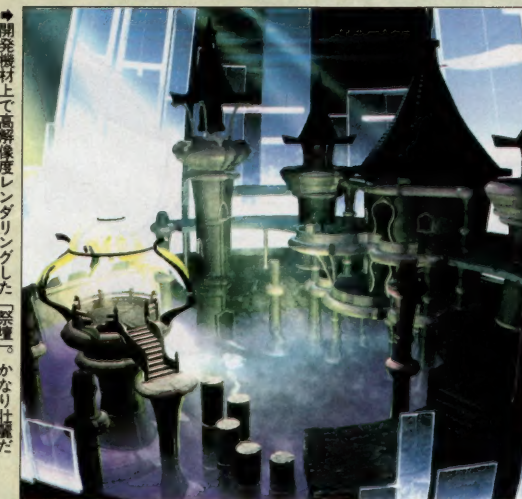
集落の最奥部にある傾いたロケット。長年風雨にさらされたせいか、苔むしてかなりくたびれている様子。「猿の惑星」的な古代文明の忘れ形見なのか、それとも近世の発明家が残したものなのかもわかっていない。ミサイルといわずロケットといっていることから、搭乗して宇宙に飛び立てるという可能性もある。ところで、手前に見える「上海亭」はスクウェア近郊の料理屋のチェーン店らしい(嘘)。

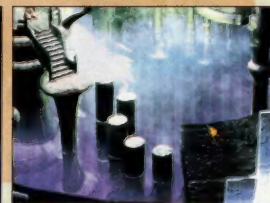
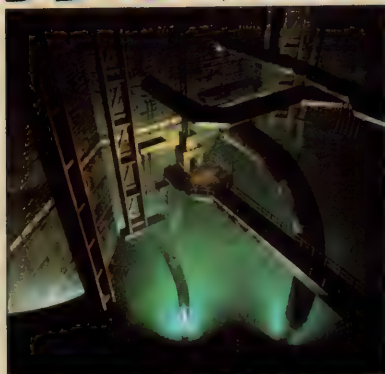
⬅開発機材上で高解像度レンダリングした「ロケット村」

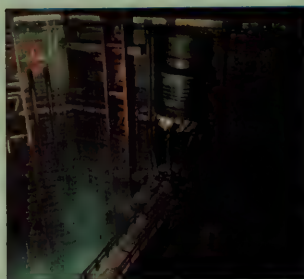
ショップ

⬆開発機材上で高解像度レンダリングした「ショップ」の内部

『FFⅦ』ではお店の中もフル3D。武器やアイテムを手にとってレジまで持っていくという案もあったらしいが、わかりづらいし、第一プレイヤーにとっても面倒だろうという理由で従来通りのアイテム名選択式を採用。キャラクターがカウンターにたどり着くと、ウインドウが開いてアイテム名とカーソルが表示される予定。ちょっと革新的ではないかもしれないが、無用な混乱は避けておこうということか。いくら精密な画面を作っても、指輪のような小さなアイテムまで見分けられるとは限らないし。

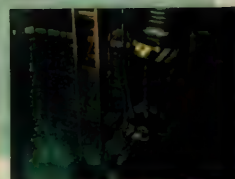
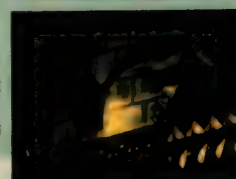
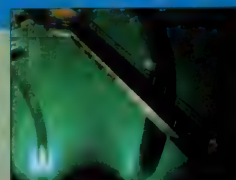
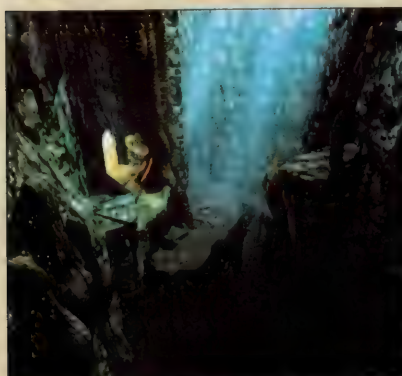
祭　壇

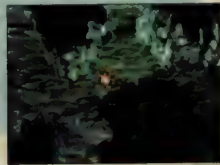
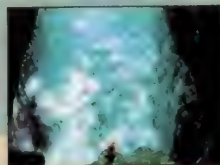
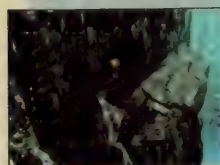
問題の「祭壇」。右の写真では、上の方に青いゆらぎが見える。これは水面か、それとも次元の狭間か。密閉されているわけでもない中央の建造物の様子からして、水の中とは考えにくいのだが。冒頭のフィールド用エアリスのところでも述べたとおり、ここには祈りを捧げる彼女がいる。

ところで、ジャンプボタン等は存在しないことが判明。アクションゲーム的要素はないので、円筒状の飛び石を渡るときも、足を踏み外すことはない。転落してパーティーが全滅したら、洒落にならないしね。

⬅開発機材上で高解像度レンダリングした「祭壇」の外郭

➡開発機材上で高解像度レンダリングした「祭壇」。かなり壮麗だ

FF REPORT

射し込む一条の光の如く。

魔晄炉&炉心

⬆開発機材上で高解像度レンダリングした「魔晄炉」内

⬆やはり開発機材上で高解像度レンダリングした「炉心」。はたして内部では何が？

パイプなどが入り乱れた「魔晄炉」内。薄緑色のもやに包まれていた以前の画面に比べ、かなりクリアで奥行きのある画面になった。原子炉そっくりの「炉心」も新たに発表され、「魔晄炉」の謎がさらに深まる。生身のクラウドが炉心近くの通路を走り抜けているところからして放射性物質の反応炉ではなさそうだが、もっとヤバイしろものかも。

洞　窟

⬆開発機材上で高解像度レンダリングした「洞窟」の一部

「魔晄炉」内のグラフィックス同様、さらに美しく描き直された洞窟内の画面がこれだ。ひとつの洞窟がたくさんの画面で成り立っていることが判明。CD-ROM2枚組の威力を見せつける。また、洞窟内の視点移動のアルゴリズムも明らかになった。キャラクターが手前にいるときは真上からとらえ、遠く離れるに従って、側面からの視点に移ってゆく。奥行きの表現がより豊かになり、洞窟の探求感をいやがうえにも盛り上げるのだ。

スクウェアのPSソフト第一弾は何？

『FFⅦ』は、スクウェアのプレイステーション参入と同時に発表されたのだがしかし、最も早く発売されるのは『FFⅦ』ではないらしい。このビッグタイトルが発売を予定している12月以前に、多ければ数タイトルが発売される見込みなのだ。どれも現在スーパーファミコン用ソフトで発売が予定されている『トレジャーハンターG』や『ルドラの秘宝』と同等、あるいはそれ以上の内容が期待できる。一説には隔週ペースでソフトを出せるというスクウェアのこと、肩すかしを食らわされる心配は無用だろう。

そのかわりというかなんというか、『FFⅦ』の情報はしばらくお休みとなる。なんたって発売まであと9ヵ月もあるし。メインキャラも出そろって、とりあえずあと気になるのは飛空挺の有無ぐらいのもの。これがなくなる確率は極小なので、新情報入手のあかつきにはきっと素晴らしい機体を見せてくれるに違いない。ではまた。

⬇まさに「乞うご期待！」って感じのCGイラスト。そんなにあおってくれるなスクウェアさん

続々 その報道の瞬間を追う

あいかわらずの新聞記事

64ビットゲーム機の発売を延期

任天堂

シナリオ狂い 大ピンチ

国内有力ソフトメーカーがソッポを向く

発売が7月にズレ込んだ「NINTENDO64」（右上は山内社長）

家庭用テレビゲーム市場で、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）とセガ・エンタープライゼスの32ビット機が急伸している中で、任天堂は、64ビット機「NINTENDO64」を四月に発売して巻き返す作戦だったが、そのシナリオが狂った。

64ビット機の発売は、当初九五年末だったが、それが九六年四月にズレ込み、ついに七月に延期となったのだ。

発売延期の理由について「パソコンの研究で、[illegible]ゲーム機用のCPU（中央演算処理装置）やRAM（随時書き込み読み出しメモリー）の[illegible]が遅れていると指摘されている。任天堂は、発売当初の出荷台数を五十万台と見込んでいるが、今の状態だと二十万台が限度だという。さらにソフト開発が大幅に遅れているのだ。

「ソフトメーカーが開発ツールを十分に使いこなせないなどが原因といわれています。32ビット機を上回る性能の64ビット機に対応できるソフトの開発はかなり難しいですよ」（事情通）。

しかも64ビット機は、32ビット機が急伸している中での発売だけに、これまで以上にソフトの質の向上が必要だ。

ソフト開発の契約を結んでいるのは、米国メーカーが中心となる二十社弱。百七十社と契約した16ビット機のスーパーファミコンと比べ、ずいぶん少ない。ソフトの質を重んじているので少数精鋭になっているといわれているが、実は国内有力ソフトメーカーが開発に乗り気でないからだ。

実際、任天堂向けソフトを開発してきたスクウェアは、昨年末にヒット商品の「ファイナルファンタジー」シリーズの第七作をSCEの「プレイステーション」に供給すると発表。任天堂からの離脱を明らかにして業界を驚かせた。

32ビット機市場から完全に取り残された任天堂は、肝心の64ビット機の相次ぐ発売延期で、大ピンチに立たされている。

この会社の人と事件

【片山　修】

日刊ゲンダイに掲載された「任天堂ピンチ」の記事。Nintendo64の発売延期の噂とスクウェアのプレイステーション参入のニュースをもとに、任天堂の苦境を語っている。そのころ、ネット上ではサターンに任天堂陣営の有力メーカー参入の噂が。なんと、エ…

NINTENDO64 発売延期
4月21日→6月23日(日)へ
でも期待は高まるばかり

3月8日、任天堂からNINTENDO64の発売延期と同時発売ソフト3本のタイトル名の発表があった。しかし、この発売延期には、ちゃんとした理由がある。十分な量のハードとより良いソフトを揃えるため、つまり、ユーザーがより64を楽しめるためを思ってのことなのだ。この発売延期、考え方によってはうれしい報道かもしれない。だって、よりいいものが手に入るって事だからね。

ついに、というべきか、やっぱり、というべきか、NINTENDO64の発売日が延期されてしまった。前々からそういう噂があるにはあったけど、まさか本当に延期になってしまうとは・・・・。

今回の発売日延期の決定について、任天堂はふたつの原因を挙げている。まず第1の原因は、ハード製造の遅れ。前々から任天堂は、新しいマシンを立ち上げるさいには、50万台程度のハードを用意しておく必要があるとしていた。ところが、その台数を製造するだけの部品が調達できなかったのだ。特に、完全カスタムチップであるCPUの量産化が、思うように進められなかったという。

そして第2の原因は、ソフト開発の遅れ。ハードと同時発売する予定の『スーパーマリオ64』の開発チームから、いま少し時間が必要との要請があったというのだ。『スーパーマリオ64』といえば、ぐりぐり動くポリゴングラフィックと3Dスティックによる操作など、64の性能を広くユーザーに知らしめる使命を持つソフト。たとえハードが発売されても、このソフトが遅れるのでは意味はない。そう判断したのだという。そういや、昨年末の記者会見の席上で、ソフト開発の責任者、宮本さんは、「任天堂が納得いくまで作り込んでいないソフトを発売しろというような会社なら、僕は任天堂を辞めます」という衝撃発言をしていたなぁ。

以上の理由で、NINTENDO64の発売は延期されてしまった訳だが、考え方によっては、よりいいものが手に入るのだから、発売が2ヵ月くらい伸びたってどうってことないよね。

同時発売ソフトはこの3本!!

今回の発売延期発表と同時に、ハードと同時発売されるソフトのタイトルも正式に発表された。下にも掲載している、『スーパーマリオ64』、『パイロットウィングス64』、そして『最強羽生将棋』、以上の3本だ。

この3本のソフトのうち、任天堂が発売する『スーパーマリオ64』は、64の顔となるべく開発が進められているビッグタイトル。まあ、ハード購入者の90パーセント以上は、手に入れるんじゃないかな。そして、同じく任天堂発売の『パイロットウィングス64』は、フライトシミュレーターという、一般的な家庭用TVゲーム機ユーザーにはあまり馴染みのない分野のソフト。こちらは、ややゲームマニア寄りのユーザーが対象となるのではないだろうか。

それにしても気になるのは、残りの1本、『最強羽生将棋』だ。前号でお知らせした通り、このソフトは、サードパーティーであるセタから発売される。昨年末の記者会見では、ハード発売後1年間にリリースされる64用ソフトは任天堂ブランドのみ、とされていた。その方針が、ここにきていきなり変更されるとは。いったい、どう判断すればいいのだろうか。7冠を達成した羽生さんの勢いをかって、特例として発売を許可したのだろうか。それとも、ハード購入のスポンサー、平たく言えば、君たちに64本体を買ってくれるお父さんを対象したソフトを用意しておいた方がいいと判断したのだろうか。はたまた、『スーパーマリオ64』と『パイロットウィングス64』以外の任天堂ブランドのソフトの開発が、大幅に遅れてしまっているのだろうか。うーん、謎だ。

スーパーマリオ64

みなさんご存知、TVゲーム界最大のヒーロー、マリオが大活躍するアクションゲーム。キャラクターもフィールドも、すべて3Dに生まれ変わった新世代のマリオは、僕たちユーザーにどんな新しいゲーム体験を提供してくれるのだろうか。楽しみでしょうがないね。

パイロットウイングス64

●任天堂
●フライトシミュレーター
●¥9,800

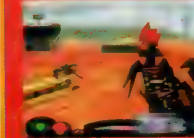
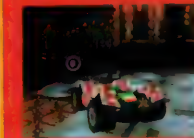
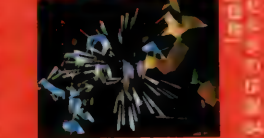
飛行機やグライダーなどの操縦を疑似体験する、フライトシミュレーター系のソフト。機体や背景をスプライトで表現していたスーパーファミコン版とは違い、この64版はすべての物体がポリゴンで表示される模様。リアリティーが格段に向上しているはずだ。

最強羽生将棋

●セタ
●テーブルゲーム
●¥9,800

希代の天才、羽生7冠王の名前を冠した将棋ソフト。プログラミングを担当したのは、将棋ソフトコンテスト3連覇の金沢氏というから、そうとうの実力を持つソフトに仕上がりそうだ。(画面写真は同じ作者が制作した「金沢将棋'95」<PS版>)。

その他のタイトルは……

スペースワールド'95では、『マリオ』と『パイロットウィングス』以外に、11本の64用ソフトが発表された。そちの発売スケジュールはというと、残念ながらまだ正式な発表はなし。早く発売してほしいよね。

NINTENDO64予約開始は4月21日から!!

NINTENDO 64を確実に手に入れる方法、そんな方法はあるのか。実は、ある。なんてもったいぶった言い方をしてもしょうがない。答えは簡単、予約しちゃえばいいのだ。発売日6月23日から約2ヶ月前の4月21日には、取扱い小売店において予約受け付けが開始される。首を長くして64を待っていた人なら、即座に予約を入れるっきゃないでしょ。

しかし、予約なんて面倒臭い。当日、ディスカウント系の大手ショップに並んだほうがいいや。そう考える人も、もちろんいることだろう。並ぶこと自体をイベントとして楽しみたいという場合(実際いるんだよね、そういう人も)以外は、ちゃんと予約しておいた方がいいと思うぞ。他のマシンの販売価格の推移を見ても、ハードの発売直後は、いくらディスカウント系のショップといえども値引きはほとんど期待できない。どうせ同じような値段で買うなら、確実に手に入れることができる手段を選んだ方が無難でしょう。

さらに問題となるのは、6月23日以降のこと。そもそも64の発売延期の原因として、部品調達が順調にいかなかったため、ハードの台数が確保できなかったことが挙げられている。ということは、いったんハードが売り切れてしまっても、そう簡単には増産はできないということだ。もちろん発売日の頃には、現時点よりも部品メーカーの生産能力は向上しているだろう。しかし、市場の要求通りの台数を、ひと月やふた月で用意することができるとは、ちょと考えづらいよね。

きちんと予約を入れて発売日に64を手に入れた友達が、嬉々として『スーパーマリオ64』をプレイしている。その姿を、指をくわえて眺めるボク。ちゃんとお金は用意しているのに・・・・。そんな羽目に陥らないよう、気を付けようね。

6月1日からは店頭デモスタート

当然、予約は4月21日の朝一番に入れる。でも、そこから2ヶ月も待つなんて耐えられない。馬の鞍と換えてでもいい、早く64に触れてみたという、せっかちクンもきっと多いことだろう。また、実際に自分の目で画面を見、自分の手でプレイしてみてからでないと、お金を出す気にはならないという、超慎重派の人もきっといるはずだ。そんな人たちに朗報。発売に先駆けること約20日、6月1日からは、全国の任天堂エンターテイメントショップにて、NINTENDO64の店頭デモがスタートする。去年のファミコンスペースワールドに行けなかった人は、この機会を絶対見逃すなッ!!

なお、任天堂エンターテイメントショップの中でも、諸般の事情によりこの64店頭デモが行なわれないところもある。近所の任天堂エンターテイメントショップがデモを実施するかどうかは、各自で問い合せてみてね。

ともかく、今回新たに発表されたスケジュールがさらに変更されるなんてことは、まずないはず。各小売店にも、任天堂から正式な通達が行っているようだし。ま、あとちょっとの辛抱だ。お金を用意して、運命の日を心待ちにするべし。

➡このコントローラーを、実際に手にすることができるわけだ。あぁ、早く3Dスティックをこの手でグリグリしてみたい!

⬆こちらは、NINTENDO 64が初めて一般に公開された、ファミコンスペースワールド'95の会場風景。任天堂エンターテイメントショップの前にも、こんな人垣ができるかも知れないね

64 HOT ZONE
NINTENDO64 最新情報

速報!!「スーパーマリオRPG」がNINTENDO64対応ソフトになるぞ!!

スーパーファミコン版が発売されてまだ間もない『スーパーマリオRPG』だが、早くもその続編の情報が流れてきたぞ。『スーパーマリオRPG』がNINTENDO64対応ソフトでやってくるのだ。グラフィック能力も音源も、スーファミ版の上をゆく高い性能を秘めたNINTENDDO64。その超次世代機専用ソフトとして開発されるのだから、その完成品はおそらく震えがくるほど素晴らしいに違いない。

しかし、ただ黙ってその完成を待っている手はないぞ。任天堂では今回、この64対応用『スーパーマリオRPG』を開発するにあたって新たな人材を募っているのだ。但し残念なことに、応募資格は20歳以上の経験者（ゲーム制作又はCG制作）に限られているため、決して誰にでもチャンスがあるとはいえないのだが、逆に少しでも経験があり、そして志があるなら、応募してみてはどうだろうか？『スーパーマリオRPG』64版、きっと予想は裏切り、期待は裏切らないことだろう。

スーパースタッフの応募先は、〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地　任天堂株式会社　人事本部まで。詳しくは巻末の広告を見てね。

キノピオのほうから「せつめいを……
（おねがい）
（けっこう）

⬆➡写真は両方ともスーファミ版の『マリオRPG』。2作目の登場が今から待ち遠しいね！

「ダンジョン快感キャンペーン」でNINTENDO64クーポン券をもらっちゃおう!!

不思議のダンジョンシリーズの第2作目、『風来のシレン』はもうプレイした？

まだクリアしていない人、まずは表ダンジョンだけでも攻略してしまいましょう。なんと、今チュンソフトでは「ダンジョン快感キャンペーン」という、とても嬉しいサービスを実施中。

まず「快感1」は、応募者全員サービス。キャンペーン期間中にアンケートを送るだけで、もれなく「不思議のダンジョン2の入門の書」がもらえちゃうぞ。そして「快感2」では、抽選で100名に「NINTENDO64」が1万円安く買えるクーポン券が当たっていまうのだ。但し「快感2」に応募するには表ダンジョンをクリアしていなければならない。

そして、「快感3」は表ダンジョンをクリアしてある条件を満たす出現する裏ダンジョンをクリアした人には抽選で1000名にぬいぐるみ「マムルボンボン」がプレゼントされるのだ。

詳しくは説明書の36P、37Pを参照すること。

「ダンジョン快感キャンペーン」の最終応募締切は、5月14日で消印有効。応募先は、〒160 東京都新宿区新宿6-24-20 10F チュンソフト㈱快感キャンペーン「快感2」係、又は「快感3」係まで。

8F Lv10 HP 54/ 54 5647 G
お竜の攻撃を、かわした。

⬅『風来のシレン』を遊んで、64の割引きクーポン券が当たる？ ちょっと気になる動きでもあるよね。

➡これはキャンペーン用のチラシ。あー、どれも欲し〜ィ。

SFCの可能性を拡げる新しいシステムがバンダイから発売!!

スーファミターボがゲームを変える

スーファミターボを徹底解剖する

発売後6年、各種CD-ROMマシンが発売になっても、まだまだ現役のスーパーファミコン。これまでにも、スーパーFXチップや、CGポリゴンレンダリング画像をスプライトデータとして使用した『スーパードンキーコング』シリーズなどでそれまでの常識を次々と打ち破ってきたけど、今回紹介する『スーファミターボ』システムは、いまあるSFCで、グーンと遊びの幅がひろがるんだ！

この『スーファミターボ』、バンダイが独自に開発したシステムで、2メガの本体のカセットに4～8メガまでの最大2本のゲーム＆データカセットを同時に差して使用可能な、凄いシステム。

始めはベースとなる本体のカセットに、『SDガンダム』や『SDウルトラマン』のゲームカセットが1本ついて発売されることが決まっているんだ。さらに本体のカセットに別売りのゲームカセットを差すことで、違うゲームをプレイすることができるようになるわけ。さらに空いているもう1つのスロットに対応したゲームカセットやデータカセットを差せば、新たな遊びの可能性が拡がることになるんだ。気になる値段も1本￥3,800～4,500とこれまたユーザーのことを考えた、とってもやすくてお買い得な、うれしい価格設定になっているぞ。

早くもバンダイでは、『スーファミターボ』を使ったゲームを何本か発表していて、そのうちの2本は今回の特集で紹介しているけど、キャラのパワーUPやマップのアレンジを簡単に実現可能な、新しい遊び方を提案しているぞ。

カセットを2本差せることでのさまざまなメリットは、上記の説明以外にもたーくさんあるのだ。右のページでも触れていることだけど、それ以外にも色んな応用が考えられるんだよ。

←これがうわさのアイテム、『スーファミターボ』システムだ！ かなり横幅が大きめな本体のカセットに、2つのカセットを差し込むスロット口が開いている、ユニークなデザインになっているのだ

やすい、楽しい、それがターボ！

←本体のカセットだけでは、プレイすることができない。2つのカセットが入った状態、ここから無限の可能性が拡がる

たとえば、サウンドノベルタイプのゲームだと、1つのカセットに入っているお話しを全部遊び終わっても、次のカセットを差せば、キャラを持ち越したまま新しいお話しを楽しむことができたりもするんだ。しかも、新しくカセットを1本買うよりもはるかにやすい値段で楽しめる！

バックアップもついているし、いつまでも冒険を続けることができるロールプレイングゲームや、それに合わせた手強い敵を後から追加したり、想像がドンドン膨らんでいく夢のようなシステムだ！

『スーファミターボ』の仲間たち

これまでにも、普通と違うカセットが色々発売になっているけど、ここではそんなプラスアルファの魅力をもったSFCの周辺機器を3つまとめてご紹介。新顔2つの可能性もなかなか侮れないぞ

↑お馴染み、ゲームボーイカセットをTV画面で遊べるようにする周辺機器。専用カセットも発売されて、まだまだ現役バリバリ。『メトロイド』や『ゼルダ』などぴったりのゲームも多数あるぞ

↓通信販売専用だったものが、ようやくお店でも買えるようになった。データと音声の連動番組や、対応カセットのためのデータ送信など大活躍。本誌でコーナー連載中

↑ローソンで先行予約が行われている、今話題の通信対戦マッチングシステム。遠く離れた見知らぬ人との対戦を可能にした画期的なこのシステムはマジで面白いのだ。次号で大々的に特集するぞ

このカセットの中にはヒミツがいっぱい!!

ゲームカセットでゲームをプレイ

ここには『スーファミターボ』で遊ぶための、プログラムやデータが収められているのだ。本体のカセットにゲームカセットを差した状態で、収められたゲームをプレイすることができるぞ。

本体側に用意された共通の基本プログラムのお陰で、あとはここのカセットを買い替えるだけで、違うゲームを楽しむことができるのだ。そのため新作ゲームを1本¥3,980～¥4,500という低価格でリリースすることが可能だ。

データを追加するデータカセット

こちらには、ゲームカセットに追加して遊ぶことができるデータカセットを差して遊べるのだ。

キャラデータを増やしたり、マップを追加したりできる便利な機能が満載。バックアップは両方に積むことができるので、たとえばセーブファイルを追加したりすることも簡単にできちゃうぞ。

さらにデータカセットの変わりに対応したゲームカセットを差すと友達同士でカセットを持ちよって対戦プレイができたりするのだ。

基本中の基本だ、本体のカセット

プレイヤーはこのベースカセットを1つ持っているだけで、今後発売される『スーファミターボ』用のゲームをやすくプレイできることになる。やっぱりこのメリットは、最近のCD-ROMゲームの価格になれたユーザーを納得させられるベストなものだよね。

連載もののノリを持ったゲーム何かを2～3カ月おきくらいに連続してリリースするなんてことも可能だし、シリーズものも次を長く待たずにすんだりといいことずくめだ。このメリットを最大限に生かしたおもしろいゲームがゾクゾク登場することを期待しよう！

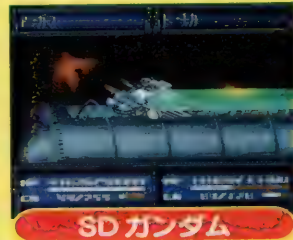
最大の売り、カセット2本差し！

『SFCターボ』最大のお楽しみが、カセットを2本差した時だ。普通のプレイは本体側にゲームカセットを1本差した状態でOK。ここで右にもう1本、たとえばデータを差せばRPGやカーレース、対戦格闘などで新しいキャラやステージ、コースを増やしたりデータの保存もでき、メイン同士を差せば友達と協力してRPGをクリアしたり、お互いの車でレースしたりといった今までの単なる対戦とは違う興奮が。その他にも、サテラビューに対応するとどうなるのかな、なんて考えただけで眠れなくなっちゃいそうな感じだよね。

スーファミターボ 64ロクヨンはこう考える

ここまで説明した「スーファミターボ」だけど、まだまだ説明しきれない可能性がたくさんありそうなのだ。カセットの形を見るとサテラビューのデータカセットと同じに見えなくもない。実際対応させることも簡単そうだよね。その他、X-BANDに対応させれば、電話回線を通してゲームデータをやり取りすることだってできるだろうし。リリースされるゲームだってバンダイが得意とする、みんながよく知っているキャラを使ったゲームが出るとうれしいね。あと64版とかでないかな、カセットが安くなるからさ。

ウルトラマン

←ウルトラマンのアクションゲーム、どんな新しいゲームかな

SD ガンダム

←こちらはシミュレーションだ、マップやキャラが増やせるの?

サテラビューチャンネル VOL.4 ～ウワサの番組ガイド～

春の番組改編を控えて、サテラビューもにぎやかになってきた。いよいよ始まる『BSスーパーマリオUSA　パワーチャレンジ』には、Mr.レディも登場。番組のプレイ日記連載も始まって、一足お先に春真っ盛りだ！

『BSマリオUSA』音声収録に行ってきたゾ

去る3月9日St.GIGA本社で、今月31日から放送が開始される『BSスーパーマリオUSA　パワーチャレンジ』音声部分の収録が行われ、取材にお邪魔したぞ。当日収録に参加されたメンバーは、声優の古谷徹さん（マリオ）・宮川一郎太さん（ルイージ）・向井真理子さん（ピーチ姫）・住友七絵さん（キノピオ）、それに、自分を女だと思い込み、口から卵を吐き出す変な恐竜キャサリン役で3人のMr.レディ、純さん（キャサリンピンク）・梨花さん（キャサリンレッド）・あけみさん（キャサリングリーン）と、まさに皆さんピッタリの配役。爆笑の収録の合間をぬって、気になる3人のMr.レディにインタビューを決行、皆さんTVやドラマなどに出演された経験はあるが、声優は始めてとのこと。でも、顔が出ない分テンションが上がり、「シナリオの狙いを忠実に再現できたわ」などとなかなか侮れないのだった。彼女（？）達の本職の声優さんにも負けない、アドリブを交えた強烈な演技をもうすぐ自宅でたっぷり聞くことができるよ。

⬆ベテランからMr.レディまで和気あいあいの収録だったのだ。今から放送が待ち遠しい

⬆元はSFC「マリオコレクション」さらにその元はFC「夢工場ドキドキパニック」だ

実録！ 音声連動番組プレイ日記 ～その1～

えー、「64」読者の皆さん始めまして、今回ひょんなことから、連載ばするごとなった美樹本伸です、よろしく。

で1回目は、音声連動ゲームの楽しさについて書くけんね。

やっぱ、音声と連動したゲームが日本全国で同時に遊べてくさ、「あぁ今、何万人かの人間が、一斉に同じゲームで遊びよっちゃね」と不思議な連帯感ば味わえるとが『サテラビュー』の良かところやね。遊べるゲームの方も散々遊んどうヤツやけん、いまさらてて思うとったとが、いざプレイばしたら、これが面白かったい、ほんなこと。

一回のプレイ時間が限定されとうとも、ちょうど良か緊張感ば味わえるし、「今から経験値が2倍になるぞ」とか、「メタルスライムがたくさん出るぞ」とかの、プレイヤーば喜ばせる小技も効いとうさすが『サテラビュー』たいね。

⬆こちらも同じくRPGの偉大なるスタンダード、BS版で新たな面白さを発見

⬅FC、SFC、それぞれの機種で高い完成度を誇るゲームの最新作だ

⬇あだ名は原ポン、福岡は博多に住む、謎のゲームプレイヤー。アーケードからコンシューマー、パソコンゲームまでこなしサテラビューの面白さを理解する。名前は美樹本伸。

赤マル番組チェック ～3/25から4/7～

去り行く番組に思いをはせつつ、春からの新番組に期待を膨らませる。学校や学年も新しくなることだし、前向きにいきましょう！

● 3月25日（月）
いよいよ今週一杯で、レギュラーDJがさようなら、16:00からの番組は一回も聞き逃さぬように

● 3月26日（火）
18:00からの『BSゼルダの伝説』はちゃんとやってるかな？　明日で終わっちゃうぞ、チェック

● 3月27日（水）
泉谷しげるさんのぶっ飛んだトークもいよいよ聞き納め、はまさきさんもお疲れさまでした

● 3月28日（木）
細川ふみえちゃんとも今日でバイバイ、18:00からは今日から3日間『わいわいでQ』が放送だよ

● 3月29日（金）
松本梨香＆三重野瞳さんのファンの人は今日から寂しいけど、裕木奈江ちゃんは日曜日に待ってるぞ

● 3月30日（土）
内田有紀ちゃんの番組も今日で最終回。有紀ちゃんの後は、『鮫亀』でデータをキャッチ!!

● 3月31日（日）
さあ、今日からいよいよ新編成でお送りするぞ。そして目玉はもちろん『BSマリオUSA』だ！

● 4月1日（月）
17:00から『BSマーヴェラス　タイムアスレチック　コース1』の再放送が始まるぞ。さあ、燃えるんだ

● 4月2日（火）
ぎっしりと充実したデータ放送。『凄いSTG』や『カービィミニゲーム』など、より取りみどりだね

● 4月3日（水）
懐かしいキャラのゲーム『NEWヤッターマン』は16:40から放送。元のアニメはみんな知ってるかな？

● 4月4日（木）
『BSマリオUSA』楽しんでる？　マリオやルイージ、ピーチ姫のお喋りもバッチリでゲームにピッタリ！

● 4月5日（金）
17:10～の『すぱぽ～んDX』は単純ながらもついつい遊んでしまう、スルメみたいなゲームなんだぞ

● 4月6日（土）
爆笑問題のリニューアル番組が今日から開始になるゾ。タイトルは「爆笑問題のシリコン町内会」だ

● 4月7日（日）
『BSゼルダ』は楽しんでいるかな？　いよいよ来週からは『BSマリオUSA』第2弾だね！

もしかしたら、あなたは
自分にぴったりのソフトを
やり忘れていませんか？

新年度までに終わらせておきたい

秀作ソフト5選

年末からこの春まで。大作の陰で目立たなかったけれど、ぜひ紹介したいソフトが発売されている。誌面で大々的に取り上げなかった反省も込めて、それらのソフトを一挙に紹介しよう。ぜひともプレイを。

SFC カオスシード～風水回廊記～

自分でダンジョンを設計し、その中を冒険する革新的なシミュレーションRPG。スタート直後は混乱しがちだが、「風水」の概念を理解したころから、じわじわと楽しさがこみ上げてくる。一風変わったゲームシステムに注目を。

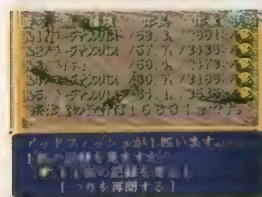
SFC 無人島物語

無人島に閉じこめられたあなたは、仲間とともに脱出を目指す。「育てゲー」と「シミュレーションゲーム」と「アドベンチャーゲーム」が混じり合う、これぞ究極のゴッタ煮ゲーム！　根をつめずにプレイするのに最適なのだ。

PS 幻想水滸伝

話題になったソフトは数あれど、これこそが現在のプレイステーションRPGの中での最高級品なのでは？　古代中国の英雄物語を題材に、幻想的なグラフィックで展開する王道ストーリーを堪能してほしい。

SFC テイルズ オブ ファンタジア

「ROM」なのに主題歌付き。しかも本当に「唄って」いる。そんなところばかりが注目されてきたが、内容はというと、いやいやどうして正統派のRPGなのだ。「某大作RPGよりも好き」との主張もちらほら。ぜひ体験してほしい。

SFC スーパーブラックバス3

釣りゲームが好きなら、絶対にオススメしたい1本。実在する道具を使い、実在の湖で、実在の魚を釣る。なのに、そこらのRPGよりもよっぽど刺激的で、かつ熱中できる驚異のフィッシングゲーム。騙されたと思って買ってみるべし！

隠れた秀作は隠れてしまう前にプレイしたい!!

ビッグタイトルが発売されると、ゲームファンの話題は、それ1本に集中してしまうもの。

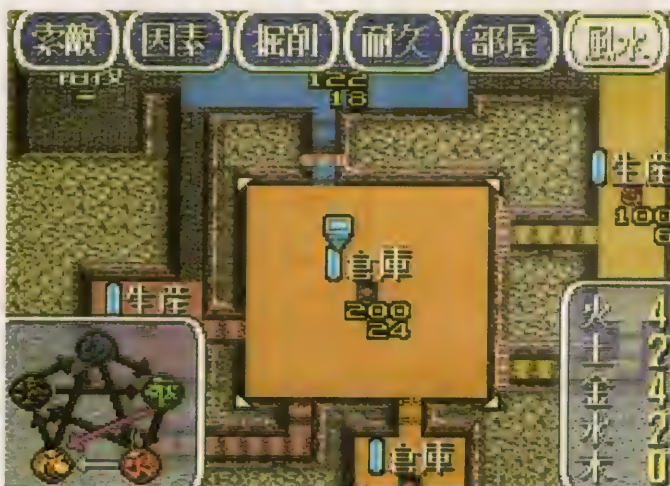
しかしそんな大作の陰には、話題が集まらなかったという理由だけで、忘れ去られてしまうソフトが数多く存在する。時間が経てば、それらが「隠れた名作」としてゲーム通に賞賛される時代がやってくるのだが、その頃には入手は困難になっているのが通例だ。それらは、多くのゲームファンと出会うことなく、歴史の片隅に消えていく。

これではいけない。いいソフトはみんなにプレイしてほしい。だから時期はずれは承知で、ちょっと古いソフトの中から「隠れた名作」になりそうな作品をピックアップしてみた。改めて紹介してみることにした。

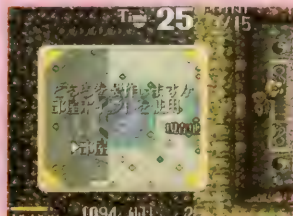
この中から、あなたにピッタリのソフトを発見してもらえたなら、とても嬉しい。

ブレイク寸前!?
「風水」がテーマの異色RPG

最近「風水」が静かなブームらしい。テレビでは誰だか知らないオヤジが「部屋のレイアウトを変えるだけで幸せになれる」とかうそぶいてるし、出版物の多さは目を見張るものがある。でも「風水」って実のところ何なの？　わからない。ただのお呪いでしょ。女子高生にウケるのはわかるけど、みんなが騒ぐほどのものかなあ。

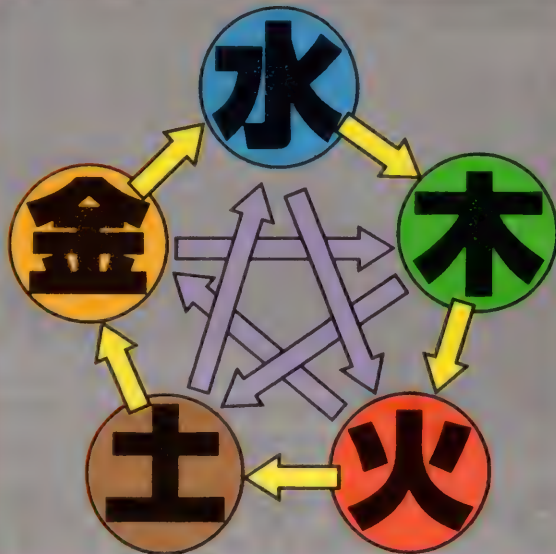
と、「風水」に関してはかなり冷ややかな視線を向けていた私だが、このゲームにはまいった。うまくミステリアスな部分を取り入れてちゃんとしたゲームになってる。ちゃんとした、どころかスゲー面白い。プレイして最初に驚くのは設定の異色さ。ＲＰＧの常識を覆す、なんと人間が敵になるところ。とはいっても別に主人公が怪物なわけではない。「仙人」…。う～ん、なんて謎めいた響きなんだろう。幼小の頃、大好きだった物語に登場してた白い髭の翁。ヒゲオヤジよりも、結局、南極、ゲームシステムの奥深さにメロメロになってしまった。簡単にいうと、龍脈が弱り、力を失った大地を回復（活性化）させる、というのがこのゲームの目的だ。だが、単純そうな見た目の裏には恐ろしい罠が仕掛けてあった。「ハマリ」という名の甘い罠が。龍穴炉と呼ばれる部分にエネルギーを注ぎこむ。そうすればステージクリア。しかしプレイを始めてしばらくすると目的が別の方向へ移動するのだ。そう、美しく機能的な洞窟を作る喜びに目覚めさせられる。生産と回復、攻撃のバランスが整った美しいダンジョン。侵入者は残らず排除。「風水」を構成する５つの元素を相性良くならべ、「気」を効率よく巡らせる。あるとき、最強の組合わせを発見する。メビウスの輪のような永久機関。生産→攻撃→回復→生産→…。回り始めると止まらない。強化を繰り返し最高の高処を目指す。龍穴炉の存在を忘れそう。エクスタシーを求めつづける欲望。この快感がわかる人って、結構オ・ト・ナかも？

誰でも解る

風水の流れを考え部屋をつくる

「風水」とは、ようするに「万物に備っている「気」を利用して幸せになろう」という考え方。もちろん特別の知識などは要らない。ただ風水を構成する５つの元素の相性について理解していれば良い。基本動作「部屋を造る」に大きく関わるのだ。まず相性の良い部屋を繋げて造ることから始めよう。通路で繋ぐことにより各部屋の元素が、それぞれに干渉し始める。その元素の組合わせが、部屋の機能を決定する。詳しいことはプレイして確かめて欲しい。組合わせを見つけるのが、ゲームの１番の楽しさなのだから。

⬆これがすべての基本メニュー。壁に手をつけて、引っ張ると出現するぞ

⬆部屋の４スミ以外から通路を繋げると扉ができる。気の干渉が２倍になるのだ

気の相性

外側の矢印が相性の良い関係。数字で表すと２の力が働く。内側の矢印は相性が悪い関係。通路で繋いでも力は0.5しか干渉しない

カオスシード～風水回廊記～

▶タイトー▶発売中▶¥9980 ▶シミュレーションRPG ▶スーパーファミコン

[効用]

●穴があったら入りたい人に
●市長気分を味わいたい人に
●意地悪が好きな人に
穴を掘る、という行為の心理的な意味はずばり現実逃避。穴蔵の中で静かな精神統一を試みましょう。

カオスシード どこから始めてもOK!!

エネルギーを龍穴炉にそそぐ

ほとんどのステージは、一定量のエネルギーを龍穴炉に注ぐことでクリアになる。また、この作業には部屋ポイント・通路ポイントの回復という役割も備えている。それぞれ部屋と通路を造るときに必要なパラメータなので、必然的にステージクリアまで何度も繰り返す。同時にHPとMPも回復してくれるので敵との戦闘で傷ついたときには、ついでにエネルギーを注ぎこむのが効率の良い進め方だ。

⬆仙窟のどこかに存在する大地の源。これを見つけない事には始まらない

⬅中央に立ちAボタンを押すと、注入メニューが現れる。エネルギーを注ぎこめ

敵を倒す

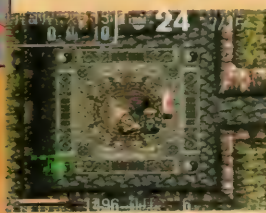
ゲーム進行の最大の障害となるのが、敵の侵入だ。奴らは生産部屋からエネルギーを盗むばかりか、部屋そのものを破壊する性質を持っている。破壊された部屋は機能を停止するので、なんとか阻止したい。対抗する手段としては、主人公が直接戦闘するか、仙獣を戦わせることになる。部屋コマンドの「攻撃部屋」もひとつの手段だ。序盤はできるだけ主人公に戦闘させ、レベルアップしておくのが得策。

⬅敵が出現してくるワープホール。全部壊すといいことがある

⬆ダッシュで敵に突っ込み攻撃ボタンと強力な中攻撃。1番使いやすい攻撃だ

因果応報

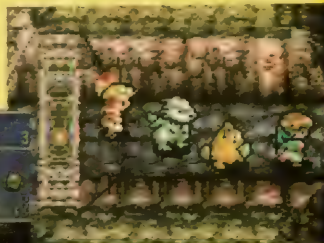
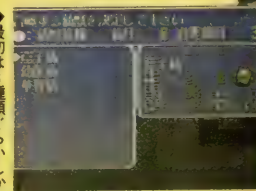
エネルギーと仙丹を集める

部屋には、「エネルギー・仙丹の生産」という機能を持つものがある。ほとんどのステージのクリア条件「龍穴炉を蘇らせる」には、エネルギーが必要。そこで生産部屋を回って、エネルギーを集めなければならない。また、部屋や通路をつくるときにも、エネルギーを消費する。つまり最初に造るべき部屋は、生産機能を持つ部屋であり、それが多ければ多いほど攻略が楽になるのだ。

⬅エネルギーを生み出すことができるのが、この生産部屋

⬆部屋の正常な働きを助ける仙丹を生み出す錬丹部屋。綺麗なタマがいっぱい出るよ

仙獣を呼ぶ

召喚部屋を造ると、仙獣を呼び出すことができるようになる。彼らは種族によって、戦いが得意だったり、部屋の修理ができたり、様々な能力を持っている。仙窟が広くなると主人公だけではすべての部屋を管理できなくなる。そんなとき役に立つのが仙獣なのだ。グループを組ませ、仙窟内をパトロールさせよう。侵入者を見つけると自動的に攻撃してくれるし、非常に頼もしい存在になる。攻撃と回復の能力を持ったバランスの良いグループを作るのが、安全な仙窟運営のカギだ。

➡最初は3種類ぐらいしか呼び出すことができない

⬆とりあえず主人公とパーティを組んでみました。なかなかプリチーでしょ

なぜこれまで大きく紹介されなかったのか?

バブルがはじけ景気は低迷。某宗教団体が引き起こした大事件。そういえば昨日定期落としたっけ。…などなど最近の世の中の乱れは、すべて龍脈が影響していると思われる。きっと魔人が甦ったんだ。ヤツの名は加藤…。▲というのは別のお話。でも最近、妙に「風水」が盛り上がってるよね。本屋に行ったらソレ関係の本があるわあるわの大騒ぎってくらい。▲「風水で幸せを掴む」「風水でキレイになる」「風水でやせる」…などなど、風水って凄いんですな。▲ふと隣の棚をみると「インターネットで幸せになる」「インターネットでお金持ちに…」「インターネットで彼氏を作る」……、??▲なあんだ、風水とインターネットは同義語なのね。じゃ結構ハイテクな感じかも。▲ま、それは冗談だけど、何でこういうネタって、すぐそういう扱いになるんだろうね。人の想像力は凄いな〜、と思わず感動してしまった。▲ところで、なんでこのゲームが扱われなかったかというと、やっぱり魔人が編集部のサンプルを隠していたんだと思う。(オチ無し)

サバイバルはハーレム状態がよい!?
男女6人の漂流生活が、いま始まる

飛行機事故による漂流。

そして、無人島での生活。

南極大陸やコンゴの奥地でさえ踏破してしまった人類だが、この偶発的な大冒険はいつ、誰にでもふりかかる危険がある。

それに考えてみよう。

わたしたちの小さな島国ジャパンは「島国」というぐらいだからまわりは全部海、うみ、海がスキ〜！ 状態なわけだ。しかも、ワレワレ小市民のあいだではネコもシャクシもコギャルだって、

「やっぱぁ、旅行行くならぁ、外国だしぃ」

な時代である。このゲームのようなシチュエーションのゲームはもっと評価されていいはずなのだ。

そう、キミはこのゲームの中では飛行機事故の遭難者達のリーダーなのだ。キミの使命はただひとつ、遭難者たちを率いて文明世界に無事に帰還することだ。

これぞロマンじゃないか？

古くは『ロビンソン・クルーソー漂流記』から始まるこの苛酷なサバイバルを疑似体験できるのだ。それに、苛酷なだけではない。

遭難者は複数、いずれも魅力と個性あるツブゾロイの6人が君とともに無人島ライフを送る。

ジジイ趣味のキミ、

女子高生の好きなキミ、

スッチー（スチュワーデス）をこよなく愛するキミ、

女子大生のマニアなキミ、

そしてロリコンなキミのハートをガッチリ摑むメンバーが、キミの助けを待っているのだ。極限状態での葛藤はやがて君たちのあいだに愛をはぐくむかもしれない。そう、僕たちは孤独じゃない。漂流者だからって缶コーヒーを飲みながらサルに、

「オマエには、わっかんねえだろうな」

なんて独り言を言う必要はまったくないのだ。

そこは、生きるための戦場。

そこは、未知の自然とアドベンチャーの待つ楽園。

その場所の名は、無人島。

◎目指すは無人島の文明開化

ゲームの究極目標は単純明快。突然漂流者になってしまったのだから、全員無事のベリィハッピィな状態で文明世界に帰還すれば良いのだ。

そのためには無人島で何をなすべきか？

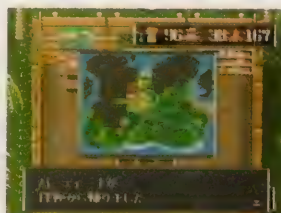
このゲームでは実に画期的なシステムで、その疑問に回答を示してくれた。それが文明度というものだ。単純にいってしまえば、島にある様々なアイテムを込み合わせて無人島生活の文明レベルをあげて、脱出手段を作り出そうということだ。

したがって、ワレラが無人島人びとは生きるための食料探しと、文明度を上昇させるアイテム作成が2本の柱だ。もちろんそのためには無人島のことを知らなければならないので探検も必要。ほら、この3つがゲームのメイン行動メニュー「調査」「作成」「探検」になっている。シンプルだが奥は深いぞ！

広がる世界

まず編成！

⬆行動はふたり1組の3パーティで行う。対人相性や行動相性に気をつけて

探検だ！

⬆無人島は未知の世界。まずは何があるのかを探検しないと調査もできない

イベント発生！

⬆探検＆調査を繰り返すうちに様々なイベントに出会う。楽しもう

ポイント：文明度

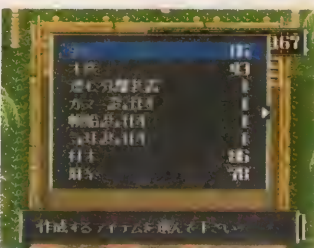
文明的な生活を営むための技術を6種類、それぞれ5段階で表した。アイテムを拾い集め、作成してプラントを作っていくと、最終的には工場並の設備になるぞ。(笑)

■必要アイテムの例

布皮加工技術レベル

LV	必要アイテム
1	はり
2	糸つむぎ機
3	はた織機
4	自動紡せき機
5	自動紡織機

■6つの技術レベル

- ●木材加工技術レベル
- ●金属加工技術レベル
- ●燃料加工技術レベル
- ●電気加工技術レベル
- ●布皮加工技術レベル
- ●加熱加工技術レベル

⬆女子大生（天才!?）の理香が中心になって、修理や作成で生活と脱出に必要なものを作る

無人島物語

▶ケイエスエス▶発売中▶12800円▶シミュレーション▶スーパーファミコン

[効用]

●春の夜の孤独を緩和
●現実から逃避したい人に
●飛行機事故に遭いそうな人に

1日1回以上、症状の改善がみられるまで服用しましょう。逃避や事故の予防のための服用は、副作用の習慣化に注意してください。

◎ドラマ…それは個性のぶつかり合いだ

主人公が初めて無人島で目覚めたときはひとり。ゲーム序盤は、ひたすら探検して仲間を見つけるのだ。女の子の人数が多いのは、ゲーム開発の妙（みょう）というものだろう。とても嬉しいぞ。

➡中嶋理香。無線機からくんせいまで作る女子大生。かわいいヤツ

⬇綾瀬翁音。マスコット的な小学生だが意外に働く。迷子の達人

⬆小柳絵里奈。ナイスバディなスチュワーデス

➡高持慎一郎。超古代文明専行の学者。漫才じじい

⬆倉嶋沙織。ぱわふる女子高生で主人公の良いパートナーだ

緊急不時着

◎食料はいらない、君の愛が欲しい！

このゲームが『十五少年漂流記』など、過去の無人島モノとくらべてスグレテいるところ。それは女の子がいることだ。

サバイバルの毎日の中で、ひと息つける彼女達との青春イベント。お約束の入浴シーンから告白編まである。極限状況下で肉欲全開（笑）にならない理性的な主人公に拍手を送りつつ、プレイヤーのほとんどはそのイベントを追いかけるのだ。

⬅無人島というシチュエーションが燃える。さあ、ここでアダムとエバになろう（笑）

◎多くの謎、そしてRPG的要素

セクハラ気味のポイントだけでなく、きちんとしたゲーム的魅力もあるのが『無人島物語』のフトコロの深さ。なかでも注目したいのはＲＰＧ的ポイントだ。

まず成長システム。これは「探検」「作成」などの行動を行うと起こる能力値の変化だ。例えば小屋で物作りばかりしていると器用だけどひ弱に、探検ばかりすればその反対になる。レベルアップより現実的なキャラクターの成長を楽しめるのだ。

また種類が豊富で、謎を秘めたイベントも捨てがたい。現地人との接触や旧日本軍の生き残りとの対面、古代超文明の遺跡など、すべてが冒険と発見の魅力にあふれているぞ。

◎脱出の手段は多種多様！

スーパー発明女子大生、理香サンの活躍で、脱出の手段は多種多様。彼女は廃物を使って旧日本軍の通信機までなおしてしまう。まるでマンガだぜ（笑）。

脱出方法はカヌー、帆船、気球、飛行船、無線機、衛星通信機の６種類。更に脱出日数や獲得アイテム、消化イベントなどがエンディングに関わってくる。またエンディングには直接関係ない隠しイベントなどもある。ゲームが比較的サクサク進むので、何度でも遊んでしまう「無人島中毒」患者が巷（ちまた）で密かに増えているらしいぞ。友達どうしで脱出までの日数を競うのもベリーグーな遊びだ。

そこのキミ、キミも今日これからすぐにでも、電脳世界の漂流者になれるのだ。

⬆努力次第でこんな物まで作ることができるようになる。できるだけ快適な脱出を目指そう。アディオス、僕の無人島ライフ！

なぜこれまで大きく紹介されなかったのか？

ヒトはそのゲームソフトの評価を単に売上だけで決めてしまおうとする。ノンノン、それはワルいクセだね。独自の調査では、冷凍庫の中の凍ったパンにできるカビのように、逆境の下でたくましくユーザーを増やしている（はず）。

まあ、雑誌などで目立たなかったのはしょうがない。それはちいさいジャパンの枠でははかれない、ズバリ「新しいジャンルを作ってしまった」から。新しい物は理解されるまでに時間がかかるのさ。（このゲーム移植だっけ？）

凶悪なモンスターとの戦闘もない。
ポリゴンの少女が挑発もしない。
惑星が降ってくるような魔法もない。
ハッキリ言ってチョー地味かもしれないが、ゲームの本質はそんなものじゃないはずだ。生声がなんだってんだ。うらやましいぞチクショー！

これはいわゆる「早すぎた天才」、などと言うほど派手なものじゃないさ。ゴーイングマーイウェーィに「我がみち」を爆進するゲーム。

それが「無人島物語」だ。

あぁやはり友情はお金では買えないものなのだ！　続々集まる各国の勇者たち…

今春もまた何万人もの学生や新社会人が東京に上京して、ひとり暮らしを始めることでしょう。故郷を離れ、疎遠な大都会での生活。夜にさみしくなると、思わず用もないのにコンビニへ行って、「カニかま３パックやけ食い」などの、わけがわからないことをする始末。う〜ん、恐ろしき東京砂漠。若い読者諸君にはわかりにくいかもしれませんが、人は大人になるにしたがって、新しい友情がめばえにくくなるものなのであります。

話は横にそれましたが、昨年末に発売された『幻想水滸伝』。このRPGの最大にして唯一のテーマはまさに前述の〝友情〟の一言。正確にはいかに仲間を集めていくかがこのゲームの鍵と言ってもおかしくありません。帝国５将軍のうちの１人、テオ・マクドールの息子である主人公。父親が留守の間にその職の代役を務めるところから物語は始まります。

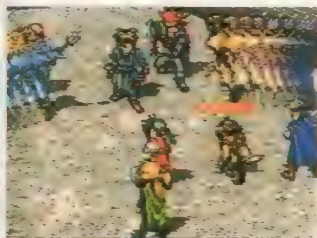
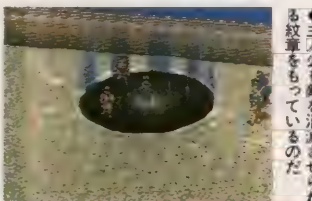
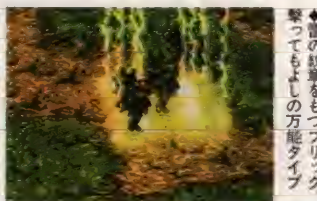
ちっぽけな任務をこなしているうちに、ふとしたことから自分の仕えている帝国の裏の姿を知ることになる主人公。持ち前の正義心からなんとか正したいものの、家柄もさることながら、自分の父が皇帝に仕えるもっとも忠実な部下の１人だということを考えると、悩まずにはいられません。

ふとした事件をきっかけに解放軍のリーダーと出会う主人公。帝国軍に抵抗し続ける彼らの勇気ある姿を見て、その崇高な理想に心をひかれ、解放軍の一員となってしまいます。やがてリーダーの不慮の事故から、名実ともに新リーダーとなる主人公。多くの人に会い、悩み、考え、そして勇気づけられます。同じ志を持つ仲間たちを求めての旅がはじまります。

さまざまな環境にいる仲間たち。ある者は自ら進んで、ある者は勝負をすることで、友情や信頼を獲得していく本作品。そこに金で買えないものが何であるかの教訓を感じずにはいられません。ひとり暮らしの君には涙なしでプレイできない作品なのです。

メンバーの組み合わせは要チェック

帝国軍に立ち向かうため、解放軍の仲間を探すこのゲーム。基本的なパーティ構成は６人に設定されています。さらにメンバー選択はほとんどプレイヤーまかせ。最終的には108人にもふくれるメンバーから最良のパーティを選ぶのはなかなか困難。中にはひとりひとりは弱いのに、２人そろうと協力攻撃ができたりする者もいるので早期のうちにいろいろ分析しましょう。

⬆火の紋章（魔法）を操るクレオ。初期オリジナルメンバーの彼女のワザは強力なのだ

⬆漁師タイ・ホーとヤム・クーの協力攻撃。敵に２倍のダメージが。他にも色々あるぞ

⬆主人公も敵を消滅させられる紋章をもっているのだ

⬆雷の紋章をもつフリック。撃ってもよしの万能タイプ

中国四千年

一筋縄でいかない仲間達…難問山づみ

ひと言で仲間にするといってもなかなかなってくれない。考えてみれば命をかけて戦ってくれというのにそう易々と参加できませんわな。ボクだったら断りますわ、実際。ただ人徳なんでしょうか、主人公の提案に彼らは条件つきで承諾するんですね。ある者はもう少し仲間が増えたら、ある者はレベルが上がったら。さらにパーティの中に自分の知り合いがいると仲間になってくれる可能性大などいろいろ複雑。ここに紹介したのは１例にすぎない。

パーティに仲間（メグの場合）

⬆仲間になるのを拒否してたメグもジュッポがいればOK

幻想水滸伝

▶コナミ▶発売中▶¥6800▶RPG▶プレイステーション

[効用]

- 同窓会の告知がこなかった人
- 寂しくて冷蔵庫に話しかけたことがある人
- 最近部下が冷たいと思う管理職
- お見合いがうまくいかない人
- 中国がすきな人

（副作用はありません）

やっぱわが家があるっていいよね

前半のヤマ場は何といっても本拠地、トランの古城を手にいれることだ。さすがに108人を収容するとなればそれなりにでかい城が必要っていうことで乗り込むんだが、それがまたウジャウジャ敵だらけ。まぁわりと前半は楽に進めて、後半のボスキャラはじっくりしとめたい。

さあボスキャラを倒したら、城はもう君のモノ。地下1階から4階、更には屋上までついた豪華なお城だ。ドンドン仲間をつくって本拠地に呼ぼう。商人の仲間を増やせば、城の中でお店を出してくれるぞ。とにかくマップ上のいたるところに仲間はいるから、1度行ったところも城が出来たら再度行ってみよう。前のレベルでは仲間になってくれなかったキャラが、新たに加わったりして発見大だぞ。

⬆本拠地が出来たとたんにグ〜ンとふえる仲間たち。さぁ帝国軍との全面戦争に突入だ!

⬆城には仲間が生活している。仲間が増えると城も内部も次第に物が増え、部屋も増築される

仲間をドンドン増やして、城の内部の機能を発達させよう!

城内には仲間になったキャラがいろんなところにいる。もし空き部屋があったりしたら、そこはたいがい誰かのための部屋だから、仲間を探しに旅に出よう。城は階段しかないので、エレベーターを開発したセルゲイを早く仲間にいれよう。移動が楽になるぞ。

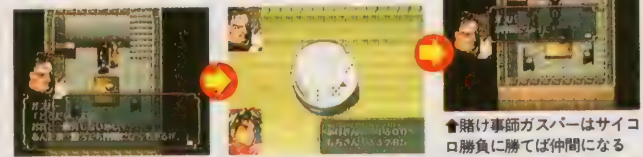
1F 宿屋のマリー、鑑定士のジャバ、紋章師のジーンなど、商人多し。ここでは武器を揃えたり、紋章を使えるようになったり、セーブしたりできる。

3F 魔術師ルックなどがいる階。自分が今どれだけ仲間を集めたかを、ルックに頼んで、チェックしてもらおう。生意気な彼に、頼むのも嫌だけどね。

B1 魔術師ビッキーに頼んで目的地にテレポートさせてもらおう。ちなみにここにはヘリオンという強い紋章をもったおばあちゃんもいるのだ。

2F ここには倉庫番ロックがいる。パーティ変更の時には、武器防具は全てここに保管。違うキャラも使えるのでここを利用すれば買わなくてすむぞ。

4F お偉いさんがいる階ですな。マッシュにお願いしてパーティメンバー変更はここでするのだ。あと重要な作戦会議もここでとりおこなわれるぞ。

勝負で勝つ(ガスパーの場合)

⬆賭け事師ガスパーはサイコロ勝負に勝てば仲間になる

隠れて待つ!(ヘリオンの場合)

⬆ちっぽけな家に隠れている彼女。重要なアイテムを持つ

頭に風船のっけて戦うヒトたちって…

この「幻想水滸伝」も他のRPG同様敵攻撃によるステータスの異常には幾つかのバリエーションがあります。そんななかでも気をつけたいのがこの〝ふうせん〟。その場では何でもないのにこれが2個3個とたまると、あららら…飛んでいっちゃったよ。シリアスな戦闘中に頭に風船とはなんとも笑えますが要注意を。

⬆上空に漂うクワンダ。なんとも情けない。〝針〟を使っておろしてあげよう

なぜこれまで大きく紹介されなかったのか?

周知のとおりこの作品は、中国の小説〝水滸伝〟から生まれたゲーム。〝水滸伝〟といえば108人という登場人物のあまりの多さに名前と役柄が判別不能となり、その度にページを読み返す魔の書物。このゲームもやはり決定的なのは108人というキャラの多さであろう。正直言って今回初めてこのゲームを渡されたときにはさすがにうろたえた。『ドラクエ』のトルネコさえ使い切れなかったこの俺に108人ものキャラを使い分けれるのか。編集部は何を考えているんだ……。

結果だけ言っておくとこの不安は当たり半分、ハズレ半分というところ。確かに108人の全ては把握不可能で、メンバー変更の時など改善の余地アリ。しかしながらイベントごとにはわりと強制などもあり、逆に言えばそれさえふみはずさなければ、どんなキャラ構成でもクリアは可能。戦闘でも後列はほとんどどダメージを受けないので、思い切ったキャラ選択OK。ただRPGに共通の〝育てる〟という意識は薄いです。物事にこだわらないB型向きのゲームかもしれません。

唄って踊れて、その上しっかり正統派
ちゃんとちゃんとのロールプレイング

スーファミにROMカセットを差し込んでスイッチオン。何もボタンを押さずにボ〜っとしていると、唄が聞こえてくるではないか。しかも次世代機ではないスーファミのゲームから。これがCDにもなっている、説明不要のオープニングソングなのである。

唄だけに気を取られていてはいけない。そのあとから始まる本編には、もっと魅力的な内容が待ち受けているからだ。

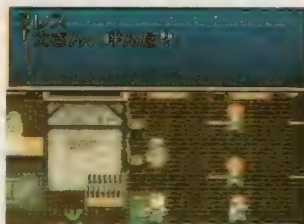
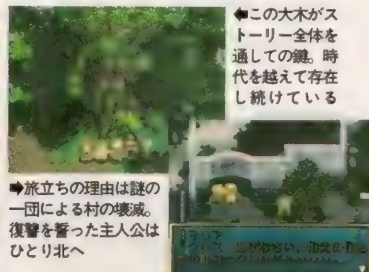
『テイルズ』ほど「秀作」と呼ぶにふさわしいゲームはない。「名作」や「傑作」ともちょっと違う。むろん、「異色作」でもない。ひとりの天才が引っ張り上げた作品ではなく、おしなべて優れたスタッフが結集して作り上げた作品という雰囲気に満ちている。

一般に「秀作」は「名作」に準じるものといわれている。悪いところがない代わりに、とりたてて良いところもない。不快に感じることはないが、大きな感動も得られない。そんなニュアンスがある。

しかし、人は『テイルズ』をプレイしなければならない。「名作」を求める気持ちはわかるが、果たしてその名に値するRPGが現在どのくらいあるだろうか。ネームバリューだけで「名作」と勘違いしているのではないか。「名作」の続編だからといって「名作」であるという保証はどこにもない。その基準を改めて見直すために、『テイルズ』をプレイするのだ。

アイテムには説明をつける。魔法や技は無駄なものがないように。ストーリーはよく練られていること。移動時にストレスを感じさせない。戦闘シーンは簡単に、しかも飽きがこないように。1度クリアしても再びプレイする気にさせられること。ざっと並べたこれら「秀作」の条件を、『テイルズ』はあますところなく満たしている。「名作」といわれているRPGで感じられる不満は、あらかじめ徹底的に排除されているのだ。おそらく、いや必ず、良質なRPGとは何かを実感することだろう。

◆時空を越えて生き残るために

現在から過去へ、そして未来へ。主人公たちは時間を超えて冒険を繰り広げる。挫折したり立ち直ったりして、それなりにがんばっているようだ。冒険中の謎はとにかくがんばれば解けるのだが、戦闘シーンだけはがんばっただけではどうにもならない。なす術もなく打ちのめされてしまったら、経験値稼ぎにはしるのではなく、ここを読んで戦闘のしかたを変えてみよう。

⬆主人公は剣術道場の跡取り。レベルが上がると、すぐに最初の必殺技「魔神剣」を習得

⬅この大木がストーリー全体を通しての鍵。時代を越えて存在し続けている

➡旅立ちの理由は謎の一団による村の壊滅。復讐を誓った主人公はひとり北へ

◆奥義よりも基本必殺技を重視

主人公クレスはさまざまな剣技をあやつる。奥義や時空剣技などもあって、全ての技の効果を覚えるのは非常に大変だ。しかも、戦闘シーンはリアルタイムのアクションなので、技をよく把握していないと死を招く。どんな技だっけ、と考えているヒマはない。そこで、使い勝手の良い技だけを常駐しておこう常駐に値する技は右に写真で掲載した4つ。いずれも基本必殺技だ。実はTPの消費が激しい奥義よりも小技の方が使いでがある。全体攻撃は仲間に任せよう。

⬆こんな感じで必殺技を常駐させよう。奥義や時空剣技は、余裕のある時や強力なボス戦の時ぐらいしか用がないかもしれない

⬅「虎牙破斬」上から下から切り付ける小気味良い剣技。威力は中程度

➡「魔神剣」もっとも初歩の技だが、連発できる

⬅「秋沙雨」連続突き。TP消費が大きいが、敵を画面端に追いつめたときにすかさず使えば大ダメージを与えられる

➡「獅子戦吼」突進して敵を画面端へ。上の「秋沙雨」と組み合わせて使えば、ザコをまとめて掃討できるのだ

テイルズ オブ ファンタジア

▶ナムコ▶発売中▶¥11800▶RPG▶スーパーファミコン

[効用]

●色々なものから逃げてきた人に
●どこにも行くところがない人に
●優しくしてもらえなかった人に
フジシマ風キャラテザフェノメミンが苦悩、倦怠、八つ当りを緩和し、セーユーブロムヘキシンが後悔、虚脱、茫然自失から解放します。

◆今どき何言ってんだとお思いでしょうが、とにかく「仲間を信頼せよ！」

パーティ構成によっては、クレスの戦わせかたも変わってくる。クレスとミントだけのときは、受けるダメージを最小限にとどめ、敵中に飛び込むのは避けよう。逆に、全体攻撃のできるクラースやアーチェがいるときは、少しでも多くの敵を攻撃魔法に巻き込むため、クレスを敵中に突入させるのが得策だ。この時、ミントの法術は回復系に限定しておくべし。

アーチェ TP消費の低い魔法だけ使用可にしておこう。強力魔法はボス戦で。

クレス 武器よりも楯の性能が重要。効果的な攻撃タイミングをつかむべし。

ミント 「ピコハン」系の魔法は使用不可に設定。HP回復に専念させよう。

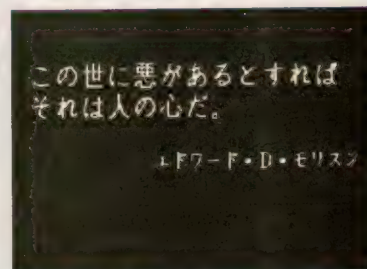
クラース アーチェ同様、TP消費の低い召喚魔法だけ使用可に。直接攻撃も可。

◆回復アイテムと食料を使い分けろ

使えば即座にHPが回復する「グミ」系のアイテムの他に、多種多様な食べ物がある。これはいったい何かというと、移動時の自動回復アイテムなのだ。アイテム選択欄で使用するとフードサックに入り、そのまま歩き回ればフード値分のHPが回復する。右の表を参照のこと。

アイテム名	ゲームとは関係ない一口メモ	フード値	価格
ロールパン	最近のampmでは40円	10	10
ハンバーガー	ジャンクフードの象徴	200	(3050)
チーズ	カマンベールらしい	20	10
クリーミーチーズ	とろけるスライス	400	(1050)
ビーフ	牛の死肉	80	40
ジューシービーフ	肉汁の多い牛の死肉	700	(550)
りんご	紅玉。アップルティーに	60	1
こうしゅうりんご	普通のりんごがいい	1000	600
ステーキ	素敵だ	260	180
ドラゴンステーキ	ドラゴン味で素敵だ	2000	(1250)
ういろう	ライター小林は旨いといっていた	150	100
まっちゃういろう	これも旨いそうだが信じられない	2000	900
シーフード	特定されてないところが恐い	300	60
とろ	とろっとしてる	2000	3400
おおとろ	一口10万円	3000	2100
ロース	しょうが焼きに欠かせない	120	(80)
テンダーロース	ブッダに登場するウサギの肉	1000	(50)
チキン	ブロイラーではない	100	(75)
ミルキーロース	大人になりたかった	1000	(200)
ベジタブル	野菜だけでは生きてゆけない	220	(170)
みそ	麹からの本格派（おでんの材料）	1000	80000
だいこん	白くて太い（おでんの材料）	100	20000
こんにゃく	切れ目は無い（おでんの材料）	60	10030
こんぶ	サッと湯通し（おでんの材料）	20	1580
たまご	何も生まれない（おでんの材料）	80	80
みそおでん	コンビニのやつとは一味違う	22200	(300000)
スマイル	ゲームには出てこない。ウソ	―	0

◆あとはエンディングに向かってGO！って感じ

戦闘さえうまくこなせれば、このゲームはクリアしたも同然。イベントの中には多少困難なものもあるが、登場人物のセリフをよく覚えておけば問題ない。3つあるセーブ枠を活用し、1イベントずつ前に戻れるようにしておくのも有効。ストーリー重視RPGの常套手段だ。あとは心おきなくラストまで突っ走れ。

⬆電源投入直後、いきなり語られる言葉。それでも最後のボスを倒せばハッピーエンド。あらゆるRPGの最後のボスは、人の悪を肩替わりしてくれているのだ

なぜこれまで大きく紹介されなかったのか？

まともにひと言でいえば、発売時期が「アレ」とぶつかっちゃったからである。こっちは48メガバイトと向こうの1.5倍の容量があるが、すでにとてつもない加速がついている「アレ」と正面衝突しては勝ち目がない。「アレ」の大特集やサターンのアーケード移植もの特集でオオワラワのゲーム雑誌が、「テイルズ」に割くページは、ナムコのゲームだということを考慮に入れてもせいぜい見開きがいいところだった（専門誌以外ね）。唄以外にもキャライラストや戦闘システムなど、紹介する素材はたくさんあったのに。

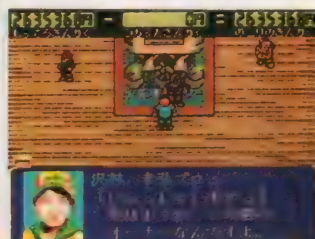
売れ行きはどうかというと、決して悪くはなかったはずだ。どの程度出荷されたのか知らないが、1月には新品ソフトコーナーで「テイルズ」を見かけることはまれになった。中古市場でもかなり品薄かつ売れスジらしく、いまだに高値を保っている。ゲーム雑誌がこぞって特集していたRPGが発売後1ヵ月たたないうちに3000円台で売られていたことを考えると、この世の無情に思いをはせずにはいられない。南無、南無、南無妙。チーン。

『シレン』、『ウィザードリィ』…タイプが好きな人なら、是非プレイして欲しい！

釣りゲーだ。でも地味ゲーじゃないぞ。このゲームのほとばしるような「熱さ」、それはRPG要素にある！　でも勘違いしないでくれ。別に「釣り魔王」とかいないし、コマンド戦闘シーンとかがあるわけじゃない。ブラックバスとの死闘はあるけどな。よくあるチープな設定のRPGとは、まったく違う。ランカーバスを釣りあげ、バスプロの頂点に立つ…、それがゲームの目的だ。小さな外道魚(いわばザコ敵)を地道に釣りながら(倒しながら)、釣りの腕を上げ(経験値をため)、大物・ランカーバスに挑む(ボスキャラを倒す)。まさしくRPGの王道といえる。それでいて普通のRPGと圧倒的に違うのは、ずばり自由度の高さだ。これほどまでに、プレイヤーごとの攻略方法が存在するゲームは、いまだかつてなかった。その理由のひとつはタックル（仕掛け）にある。20数種類のロッド、10種類以上のリールとライン、そして400種類を超えるルアー。まさに無限の組合わせが存在し、それでいて無駄な組合わせは1種類足りとてない。もうひとつの理由は、フィールドにある。全体マップは普通のRPGに比べるとやや狭い。しかし、このゲームで主人公の位置を示すものは、GPSの経度と緯度ということに注目して欲しい。どちらかにちょっぴり動いただけで（1ドットぐらいでも）、ポイントの状況がガラリと変わるのだ。しかも、環境設定で季節・時間・天候の変更が可能。まさに「プレイするたびに新しい発見がある」ゲームなのだ。ここまで聞くと気付いた人もいるかもしれない。そう、この面白さは『風来のシレン』や『ウィザードリィ』シリーズとまったく同じものなのだ。ゲームクリアが目的ではなく、あくまでストイックに大物狙い、いわばアイテム集めに固執するマニアックな楽しさ。舞台が変わっただけで、やることは同じだ。あの系統が好きな人ならきっとハマるぞ。広い湖、無限のポイントが君を待つ……。

トップアングラーへの道

このゲームは、釣りシミュレーションでありながら、実はRPG要素が非常に高い。プレイヤーキャラには能力値が設定され、魚を釣りあげることによって得た経験値が能力アップにつながるのだ。具体的にはレベルアップすると、①歩き疲れが少なくなる。②スタミナがつきロングファイトが楽になる。③ビッグフィッシュに巡り合う確率が高くなる。という風に、直接プレイに影響する。特にバスプロ・モードは、レベルに左右される部分が多い。ここでは基本的な釣り方を紹介しよう。

⬆全国から強豪アングラーが集まる大会。実在のプロたちと、どこまで戦えるか？

⬆1ランク上のタックルが欲しいならココ。河口湖にあるキャリルは品揃え豊富だぞ

アタリの取りかたと駆け引き

最も基本的なテクニック、アタリ。魚の動きを読むことと、リーリングのタイミングが重要になる。まず、魚が喰いついた瞬間に、方向ボタン下とAボタンを同時に押す。速すぎると失敗するので慎重に。HITマークを確認したら、ゆっくりAボタンを離そう。これでほとんど勝ったも同然。魚は逃げられなくなっているはず。ラインが切れそうなとき以外は、方向ボタン下をキープ。後は、パワーメーターに注意しつつラインを巻き取ればOK。特にアシやオダではこのテクニックが有効だぞ。

⬆遠くを狙うならオーバースルー。投げた後に方向を微調整することも大切だ

⬅ターゲットに狙いを付けたら静かにルアーを投げる。適度なリトリーブで挑発。ヒットしたら巻取りを力強く慎重に

スーパーブラックバス3

▶スターフィッシュ▶発売中▶¥11800▶釣りシミュレーション▶スーパーファミコン

[効用]
- 釣り好きな人に
- 普通じゃ物足りない人に
- 真のRPGファンに

TVの中とはいえ、美しい湖の風景が、都会に暮らすすさみきった心を優しく癒してくれるでしょう。

T.P.O.に合わせたタックルで攻めろ

喰いついてくるのを待つ、という受け身では大物狙いはムリ。1種類のタックルに反応しない魚でも、必ずどれかの組合わせに喰いついてくるからだ。素早いタックルの切り換えが勝利のカギ。季節や場所も重要。ここでは初心者にお勧めのタックルを紹介。わりとオールラウンドに使えるので活用して欲しい。

⬆ルアーボックスが満タンになってると、見てるだけでワクワクしてくるよね

初心者におすすめタックル

●ロッド
ゴールデンウィングスピニングロッド（キャリルスペシャル　ロッド）など。

●リール
ファンタム　エナジーE7-2（スピニングリール）など。

●ライン
ソラローム　スーパーハード（12lbテスト）など。

●ルアー
ルアーは切り換えた時に最も威力を発揮する3つのタイプを紹介する。

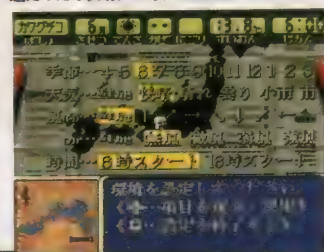
▶プラグ
ソニックorスーパーソニック（バイブレーション）7.7g。

▶ソフト
PDLスーパーポークトレーラー＋ドラゴンエッグスピン（但し、ロッドの適性重量を無視して使う）。

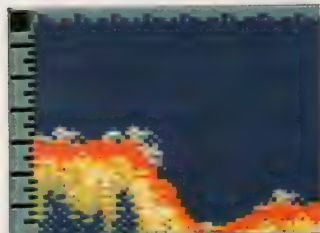
▶コンビ
PDLキャリラバ・ブラシガード＋PDLスーパーポークトレーラー（ほぼオールラウンドに効果アリ）。

どーしても釣れない人のために

以上の事を試してみても、うまく行かない人のために大サービス。序盤の経験値かせぎに非常に役に立つ情報を教えてあげよう。まず、状況設定で天気を雨にする。季節は6月ぐらい。あとは「PDLキャリラバ・ブラシガード」に「スーパーポークトレーラー」を装備し、ポイントに向かってみよう。雨のため多少海面が見にくいが、魚影のそばにタックルを投げ込め！　あとは待つだけ。9割以上の確率で、面白いように釣れるぞ。ワーイ！

⬇釣りを始めるまえに環境設定を行うのだ。普通だったら快晴、6月、無風を選ぶよね

⬅雨の水面は非常に見にくい。だが、釣れる確率がそれに反比例する

魚探の正しい使いかた

ボートの装備に魚影探知器というものがある。これはその名が示すとおり魚影を発見できるシロモノだ。しかし本来は、そういう使いかたをしない。実は海底の状態を調べるのに使うのだ。北浦、琵琶湖など広大なスペースの中からポイントを探すのは大変。だが魚探を使えば、海底のオダやテトラを発見できる。しかもそういうポイントは、マップ上に表示される場所よりビッグフィッシュに繋がる可能性が高いのだ。ポイントは経度・緯度ともに1度単位でまったく違うので、探す楽しみもある。バスプロ・モードでは、自分だけのポイントをいくつ知っているかが勝敗を左右する。バサー・モードでいいポイントを見つけたら、メモしておこう。そして、バスプロにチャレンジ！

⬆お金もちになったらカラー表示の魚探にしよう。地形のほか温度までわかるようになる

⬆北浦のこのあたり。縦に1度ずつ動いていけば、かならずビッグフィッシュに会える

超絶黒鱒（ブラックバス）

めざせランカーバス

なぜこれまで大きく紹介されなかったのか？

▲非常に簡単な理由である。この記事の担当ライターが、ハマりきって仕事をしなくなっていたからである。▲…と、これだけじゃ文字が全然埋らないので、どうでもいい話をしよう。▲そういえば、私の好きなゲームはこのソフト以外にもわりと不当（？）な扱いをうけているのだ。▲それはそうと、この記事を書くために資料として釣り専門誌を購入したのだ。▲広告を見てビックリ。ゲーム中のアイテム価格って、現実のものと一緒なのね。ゲームの中では100万ぐらいのタックルを使ってるけど、現実ではそんなことできないだろうなあ。▲それはさておき、このゲームをプレイしていくにつれ、本物のバスフィッシングがやりたくなった。▲というワケで、今年の6月～7月は、河口湖におじゃましようと思っている。キャリルのみなさん、よろしくお願いします。▲君も今年の夏は、河口湖で僕と握手だ！▲それまではゲームで我慢。夏まえまでにはレベル99に育てあげることを決意しました。▲ただいまの最高重量は3500kg。まだまだいけそう。

まだまだあるぞ

新年度までに終わらせておきたい秀作ソフトたち

最後に、スーパーファミコンのRPGを中心に、楽しいソフトをズラリと紹介する。あんまり待っていると店頭から消える可能性もあるので、興味があったら買ってしまおう。割引されてるはずだしさ。

ゼロヨンチャンプRR-Z

▶メディアリング▶発売中▶¥11900▶スーパーファミコン

地味ながら固定ファンの多いカルトゲームの横綱

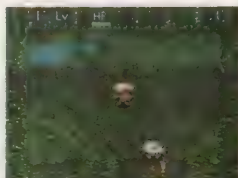
もともとレースゲームとして発売されたのだが、シリーズが重ねられるたびにサブゲームが増えてゆき、RPG風アルバイトなどのミニゲームがやたらと充実してきた異色ソフト。かといってレース部分も楽しいから侮ってはいけない。バイトして金を稼いで車（あるいはパーツ）を買い替え、ゼロヨンレースのチャンプを目指すというストーリーは、シリーズ1作目からまったく変動なし。ギア操作のテクニックを磨くというシンプルさも人気の秘密。

メインゲームは昔から変わらない。しかしサブゲームだけがどんどんパワーアップし、そろそろ主客が逆転しつつある。異様な雰囲気を愛するファン多し

不思議のダンジョン2 風来のシレン

▶チュンソフト▶発売中▶¥11800▶スーパーファミコン

比類なきハマリ度。前作とは似て非なる秀逸な続編

もしも『トルネコの大冒険』をプレイしたから今回は買わなくていいやと思っているのなら、とんでもない勘違いだ。操作そのものは似ているが、中身はさらに深く、ハマるゲームに仕上がっているのがスゴイ。前作のアイディアを流用しただけの続編が多い中、あの完成されたシステムをさらに磨き上げた手腕には敬服する。キャッチコピーは1000回遊べるRPGだが、1000回ではすまない。ちょっとでも興味があるならすぐに買って間違いない。

こんなに面白いのに、なぜかあまり話題になっていないのはなぜ？　このソフトがなければ、昨年末に締め切りを破るライターは激減しただろうに……

天地創造

▶エニックス▶発売中▶¥11800▶スーパーファミコン

みんな安心。オーソドックスなアクションRPGだ

エニックスは『ドラクエVI』だけじゃない。小粒ながら、万人が楽しめるRPGをコツコツと作ってくるメーカーなのだ。『天地創造』は、そういった良質ソフトの中の1本。

多少の反射神経を使う、『ゼルダの伝説』タイプのアクションRPGながら、難易度そのものは決して高くなく、初心者でもOK。見ているとクラクラするフィールド画面は、他のゲームを圧倒する。地球を創造していくという壮大なストーリーも素敵。

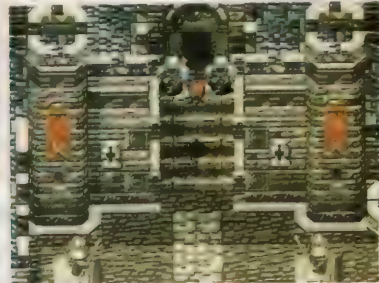
エニックスって、地味ながら確実に楽しめるソフトを作るのも上手。本ソフト以外にも、優れたアクションRPGをいくつも発売している。チェックせよ

イースV　失われた砂の都ケフィン

▶日本ファルコム▶発売中▶¥12800▶スーパーファミコン

パソコン時代からの息の長いRPGシリーズ最新作

もはや伝説的なRPGシリーズ。パソコンソフトとして絶大な人気を得たのは、かれこれ10年も前のこと。いまだに続編が作られている（つまりユーザーから期待されているのだ）ことからも、その人気の高さがわかるだろう。

シンプル操作のアクションRPG。剣を振って敵キャラを倒していく。ひたすら派手になっていく昨今のRPGに背を向け、パソコンソフトの地味な雰囲気を残しているのは、根強いファンの期待に応えるためなのだろうか。

髪の赤いステキな少年、アドル＝クリスティン。ついに5作目でも主人公を演じており、同一シリーズ最多主演の新記録をさらに伸ばしてきた。どこまでいく？

幕末降臨伝ONI

▶バンプレスト▶発売中▶¥12800▶スーパーファミコン

江戸時代末期が舞台。和風の歴史物RPG

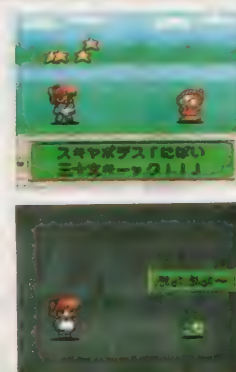
忍者マニアとして知られる（？）パンドラボックスが制作。日本を舞台にした異色のファンタジー世界が展開するRPGだ。主人公は武士。モンスターは妖怪。メッセージはタテ書き。パラメーターの数値はもちろん漢数字と、どこまでも和風の雰囲気が漂っている。とはいえゲームシステムはRPGの基本に忠実なので、苦労なくプレイできるはず。西洋ファンタジーばかりに食傷気味のあなた、たまには違った味つけを試してみてはいかがでしょうか。

フィールドもキャラクターも建物も、どこからどこまでも時代劇の雰囲気。なんだか外国人が思い描く「昔の日本」といった雰囲気もちらほら……

魔導物語～はなまる大幼稚園児～

▶徳間書店インターメディア▶発売中▶¥9900▶スーパーファミコン

おとなも、こどもも、ようちえんじも

名作落ち物ゲーム『ぷよぷよ』で人気がブレイクしたキャラたち。彼らが、じつはパソコンRPGのキャラだったことはご存知だろうか？　そのRPGがスーパーファミコンに移植された。ただし新シナリオが追加され、視点が３Ｄから２Ｄへと変化したため、まったくのオリジナル作品としても楽しめる１本になっている。主人公のアルルは幼稚園児だし、敵キャラもプリティーなまま。難易度も低く、誰でも簡単にクリアできるのも嬉しい。息抜きにどうぞ。

アルルは魔法教育の最先端を走る「魔導幼稚園」の園児。いくつもの試練を乗り越えて、立派な魔法使いになるためにがんばるのだ。カワイイなぁ

気づかない間に発売されるソフトを見逃さないためには？

なにしろ最近のソフトの発売スケジュールはすさまじい。各種ハードで、各種ジャンルのソフトが山のように発売されている。こうなると「話題作ではないけれど、自分にピッタリのソフト」を発掘し、ベストのタイミングで購入するのは、きわめて困難だ。どうすればいい？

やはり、店にこまめに足を運ぶのがベストか。値段の動向を見ているだけでも、かなりの情報がキャッチできる。たとえば、ずっと値崩れしないソフトは、みんなが手放さず中古市場が活性化していないことを示すから、質が高いと考えてよい。しばらく安定していた価格が、ある日突然下がった場合は、再販がかかった可能性が高く、これまた人気があることを示している。

また、将棋や囲碁などの特殊なジャンルのソフト、さらにはRAMの容量が大きいソフトは、さほど大量に生産しないため、えてして品薄になりがち。値崩れを期待して待ち続けていると、市場から姿を消してしまうこともある。買いたいときに買ってしまうのが基本だ。

⬆CDロムは、売り切れたらすぐに再販がかかるのであわてて買う必要はない。（写真はリッジレーサー）

「連載企画」

◎作りたいなら作りたいって言ったら？

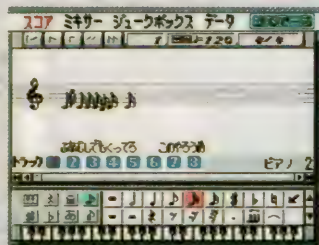
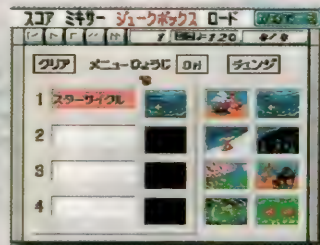
ツクールの野望 その4

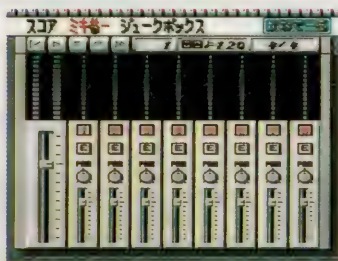
ツクールの季節ですって、あなた。順調に作っていますか？　いよいよ『音楽ツクール』も発売なわけで、あなたのツクールライフに潤いが加わる時期でもあるとは思いませんか。RPG作って、音楽作って、それでも作り足りなかったらもう１回作る。作ることこそあなたの使命なんですからね。

ついに開かれたんですよ かなでーるバトルロイヤル

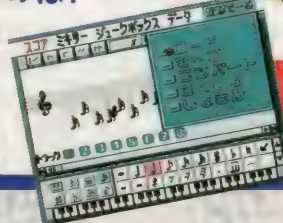
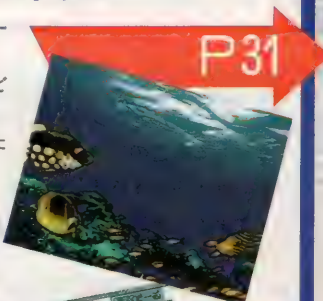
当企画１回目から展開されている「ツクール３番勝負」。第１回の「ＲＰＧツクール対決」に引き続いて、スケールを大きく拡げて「音楽ツクール・かなでーるバトルロイヤル」がとうとう開催された。今回はそのレポートを中心にお伝えしていく。

1996年3月6日午後４時、アスキーのとある応接室にて５曲分のデータが提出された。当初、６人が大会に参加する予定だったが、うち１人は諸事情により辞退することになり、全５人で争われることになった。審査員は、アスキー社内の音楽通２名プラス音楽ド素人１名の合計３人。審査方法はクロスレビュー形式。10点を満点にして、最終的に獲得した点数の合計の高い作品が、最優秀作品と認められる。

今大会に提出された曲に関してのコメントは次ページ、そして審査結果はそのまた次のページに！

⬆開発者の願いもむなしく、歌詞を入力した参加者は０名だった

⬆ジュークボックスモードで審査。でもあんまり関係なかったみたい

今回も主役です

音楽ツクール・かなでーる

■アスキー■４月12日発売■スーパーファミコン■￥7,800
「ＲＰＧツクール」に次ぐツクールシリーズ作品。音楽をひたすら作る。ゲーム性は全くない

今回のメニューです

音楽ツクール・かなでーるバトルロイヤル

参加者・参加曲・そして意気込み

前号で報告した時点では参加者は6人の予定だったけど、1人が辞退して、全5人で争われることになった。5人の顔ぶれ、提出した曲、大会開催時の彼らの意気込みについてそれぞれ詳しく触れておきたい。どいつもこいつも音楽が好きだけど、みんな好みがバラバラなのねえ。

各参加者の解説にある、番号で区切られた項目は以下の質問の番号に対応しています、念のため。

❶年齢は？❷どうでもいいけど出身地は？❸好きな音楽のジャンルは？❹好きなミュージシャンって誰？❺好きな音色って？❻バンド経験は？

根本康弘

Yasuhiro Nemoto

❶どうでもいいだろ30歳❷千葉県❸ロック、ブルース、ジャズ、ソウル❹ジェフベック、ボブディランほか❺ウチの猫の声❻15年くらい前から数年間

曲名:スティッキー・フロア

ずいぶんと前に作った曲。ブルースっぽいかといえばそうでもなく、プログレっぽい気もするけどそうでもない。キング・クリムゾンを意識して作った記憶が残っている。愛用のストラトキャスターで作曲した。

●苦労したところは？

楽譜がよくわからんので音符を置くのに時間がかかった。記号が何を意味するのかわからず、人に聞いた。ジェフ・ベックも楽譜読めないからいい。

●見てほしいポイントは？

コード自体は単純だけど、最初のキーから次に半音、そして全音上がる。これの繰り返しで緊張感を生んだ。最後に不可思議なフレーズで緊張から混乱へ。

野安ゆきお

Yukio Noyasu

❶28歳❷東京都葛飾区芝又❸静かなやつ❹ジョージ・ウインストン❺暖炉がパチパチ燃える音❻宴会の即席バンドを2回ほど

曲名:RAINY DAYS

このメンバー相手に勝負になるわけねーっしょ？　作りたい曲を作って満足するだけっスよ。もっとも、時間があれば「効果音＋物語」のミニドラマを作りたかったんだけどなぁ。

●苦労したところは？

とにかく時間がなかったこと。大昔に作った曲なんでコード進行を覚えてなかったこと。制作作業時間と締め切りが重なったこと。

●見てほしいポイントは？

若かりし頃、フォーク少年だった頃に作った甘ったるいメロディ。シロートでもこれくらいの曲は作れるという見本になれば満足です。

SON

Son

❶26歳❷東京都❸テレビのBGM全般❹ペドロ&カプリシャス❺ストリングスの音❻ZARD式の活動を数年

曲名:セレナーデ

とりあえずちょっと「必殺」シリーズっぽいところを作ってみた。覇気じゃ負けるかもしんないけど、技術でも負けるぞ。どうしよう。

●苦労したところは？

カセットを抜かなかったのにデータが2回飛んだ。サンプル版だからなあ。なるべく多くの音を使っているように見せかけることに苦労した。

●見てほしいポイントは？

ストリングスのかけ上がりのトコロは聴いちゃいやよ。セブンスもどきの甘美なメロディがポイントかしらね。そんなことないって？

スドー1年生

Sudo 1nen-sei

❶21歳❷神奈川県❸ゲームミュージック❹ZUNTATA❺矩形波❻オイラ孤独な打ち込み人生

曲名:K-NST

これが業界での初の仕事となったので緊張しました。最近のゲームミュージックに欠けてると思う、シンプルでこびりつくような音を狙ってみました。

●苦労したところは？

ドラムが2音同時に鳴らないので、トラックを2つ以上費やしたこと。トラックの途中で音色変更ができないこと。オーケストラヒットがないこと。

●見てほしいポイントは？

3パート使ったドラムパターン。特にタム回しかな。16分音符を使った、「あるあるこんなの」というアルペジオのパート。

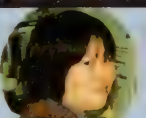
高嶋洋平

YOHEI TAKASIMA

❶33歳❷東京都❸ヘヴィメタル❹パンテラ、メタリカ、B'Z、小室哲哉❺せせらぎの音、バイオリンの音❻中学1年の頃から現在まで

曲名:K.Tに捧ぐ

最近流行ってる曲を意識して作ってみました。普段はバンドではあまりやらない曲調なんですが、結構ノリノリで作ったんでそれっぽいと思います。

●苦労したところは？

ドラムとキーボードの打ち込みで数トラックも使ってしまうので他のパートがあまり入れられなかったこと。次は無駄のないようにやろうと思います。

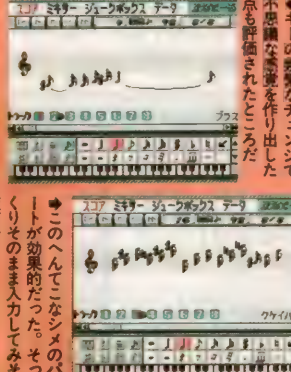
●見てほしいポイントは？

ベース・ラインはかなり凝って打ち込んでみたんで、フレーズを見てほしいですね。単音だと複雑なことができるので、挑戦してみてください。

バトルロイヤル・クロスレビュー

さてさていよいよ対決結果を発表するときがやってきました。全3人のアスキー審査員たちが、甘く厳しく全5曲を批評する。10点満点の得点制でゴー。

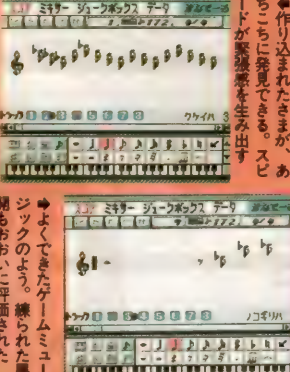
作曲者・曲名➡	根本康弘 スティッキーフロア	野安ゆきお RAINY DAYS	SON セレナーデ	スドー1年生 K-NST	高島洋平 K.Tに捧ぐ
有坂光弘ログインソフト編集部 プロフィール 坂本龍一を好む。普通のポップスはたいてい聴くという音楽ファン。	パワーがある。スライやブッカーTと言われると理解しやすい。手がかかったのでは？	半音上がる部分があって、それが妙に耳に残る。でもこれって不協和音だからなあ。	曲の進行など、構成がしっかりとしている。凝った作りに好感が持てる作品だ。	ペンタトニックを多用した曲だな。タンジェリンドリームを思い出す。好きな作品。	音楽できる人が手軽に作った感じ。量産型。ちゃんと形になってるけど愛を感じない。
阿部能行ログインソフト編集部 プロフィール アニメの曲から民族音楽まで何でも聴くというミュージックフリーク。	打ち込みっぽいイメージがまったく見られない。だからこそパワーを感じさせる。	メロディとコードでしか構成されていないのは寂しい。もっと活用してほしい。	音色が多い。8音しか使えないツールなのによくこんな音が出せるものだ。感心。	ゲームミュージックっぽい。いかにも打ち込みの音楽という感じが漂っている。	作り慣れている人なんだと思う。ただし、あくまで可もなく不可もない作品って感じ。
斉藤百代ログインソフト編集部 プロフィール スターダストレビューが好き。音楽的に高度な話はわからない素人代表。	『サウンドノベルツクール』なんかにはピッタリの曲なんじゃないでしょうか。	穏和(おんわ)な感じが伝わってきて、とても聴き易いです。入りやすいな、こういうの。	昔の歌謡曲っぽいって言ったらいいんでしょうか。ドラマの最後の曲みたい。	シューティングゲームのBGMみたい。やられそう、って気持ちになっちゃう。	いかにもありそうな感じの曲ですね。特にカラオケにありがちなタイプかな。
合計	25	21	23	25	21

そんなわけで優勝者は2名

喜びの声

みんなが1曲のところを本当は2曲作ってたのよ。そんでもって審査の場で「どっちの曲がいいですかね」なんて両方聴かせちゃったりして、いいほうを提出したってわけなのよ。ちょっとズルイかもしれないけどな。まあ参加者代表として京王線に乗って初台まで行ってきた者の特権として許してくれたまえよ。わっはっは。

POINT

⬅キーの頻繁なチェンジで不思議な感覚を作り出した点も評価されたところだ

➡このへんてこなシメのパートが効果的だった。そっくりそのまま入力してみそ。変だから

喜びの声

僕は打ち込みしかやらない人間です。人の手で演奏できないような曲ってまったくダメという人もいます。けど、打ち込みは何でもありだから、どうしても無謀な曲を作りたくなります。

テンポは170以上で16分音符多用。どうせ生音じゃないから機械っぽい音でノリの良い曲にしてみました。評価してもらえて嬉しかったです。

POINT

⬅作り込まれたさまが、あちこちに発見できる。スピードが緊張感を生み出す

➡よくできたゲームミュージックのよう。練られた展開もおおいに評価された

総評

審査員の御三方による総合評価

スーパーファミコンの音源は同時発音数が8音ですが、曲の作り方次第で何でもできるんだということを再認識しました。またこういった企画がありましたら、私にも曲を作らせて下さい。（有坂）

審査を終えてみて、作る人によって作曲方法は違うんだということを改めて感じました。かなでーるの機能を限界まで使った曲もあって、とてもレベルが高い戦いだったと思います。（阿部）

音楽素人代表として参加させていただいたんですが、タイプの違った曲がいろいろあって、点をつけるのがとても難しかったです。好みの問題など、皆さん苦労されたのではないでしょうか。（斉藤）

ツクールシリーズの楽しみ方

作った曲を他のソフトのBGMにしよう!

単体で楽しむだけでは限界がある

たしかに、「音楽ツクールかなでーる」は、作曲用ソフトとして、これ以上ないほどよくできている。

最大8トラック。テンポもリズムも自由自在。それ以外にも、よほどコンピュータミュージックに精通していなければ使いこなせない機能が山ほどついている。音楽のシロートさんが買ったなら、それらの機能をマスターしていくことも含めて、それこそ一生熱中できるシロモノだ。

だけど、曲を作るだけなら、たくさんのパソコンソフトが発売されている。ちょっとした音楽が楽しめるていどのパソコンなんて数万円で買えるし、それらを所有しているなら、わざわざこのソフトを買い足す必要はない……と言う人もいるかもしれない。

ただソフト単体で考えるとそうかもしれないけど、3本のツクールシリーズの中の1本として考えると、話は違ってくる。

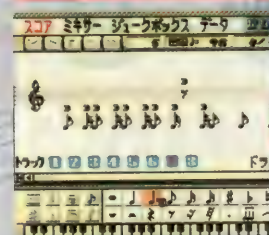
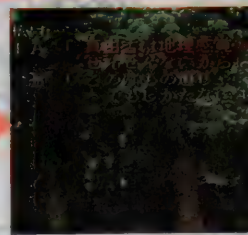
自分の作った曲を、RPGやサウンドノベルのBGMとして使う。ストーリー展開に合わせて、どのタイミングでメロディーを盛り上げるかを考える。これが楽しい。そうして自分だけのRPG、自分だけのサウンドノベルを作り、友人にプレイさせるのは、もっともっと楽しいのだ。

この楽しさを知らずに、ただ曲を作るだけでいるなんて、あまりにもったいない。

①RPGツクールのエンディングに!

◆物語の最後くらいは、自分だけのオリジナル曲を使いたい。気分が出るぞ

◆そんなときに「音楽ツクールかなでーる」が便利。カッコイイ曲を作ろう!

②サウンドノベルツクールの効果音も!

◆音楽だけではなく、ちょっとした効果音を入れたいこともあるはずだ

◆そんなときも「音楽ツクールかなでーる」は役に立ってくれる。便利なヤツ

「RPGツクール2」で、友達の作ったゲームを遊んでみるとよくわかる。たぶん、エンディングに使っている曲は、あなたがエンディングで使った曲と同じだったんじゃないかな。これでは、ちょっとガッカリである。

ならば、そこに自分の作った曲を入れてしまえ。こうするだけで、いかにも「自分だけのゲーム」が作れた気分になれる。

また「サウンドノベルツクール」なら、自分が作ったBGMが謎を解くカギになる、といった独特のストーリーも作れるようになる。それぞれのソフトを組み合わせることで、ゲーム作りの面白さは倍増していくのだ。この楽しさ、ぜひ体験してほしい。

最後に、「音楽ツクールかなでーる」は買ったけど、他のソフトを買うお金がない、という人へ。「音楽ツクールかなでーる」単体を使った、ちょっとしたミニドラマの作り方を教えよう。

やりかたは簡単。まず電話の音などの効果音を作り、そこに物語風の歌詞をつけていけばいい。あとはジュークボックスモードを使えば、効果音付きのミニドラマの完成だ。けっこう笑えるので、ぜひお試しあれ。

そして勝負は3回戦へ 『サウンドノベルツクール』バトル開幕!

根本、野安の両ライターによる意地の張り合いからスタートしたツクールシリーズ対決も、ついにクライマックスを迎えようとしています。

ここまでの対戦成績は野安が1勝、根本が1勝。最終戦に総合優勝がかかるという、あらかじめ台本が用意されているかのような見事な展開です。ただし、ねんのために言っておきますと、この勝負には一切のヤラセはありません。突如乱入してきたバトルロイヤル参加者も含め、みんなマジです。いやホント。

さて。そんな状況で、次号から、ツクールシリーズ対決の最終戦『サウンドノベルツクール』対決がスタートします。

これまでとは違い、本業であるライターとしての最大の武器「文章力」が問われるシビアな戦い。ハイレベルな対決が予想されます。さらに次回も参加希望者が続出した場合、バトルロイヤルに発展する可能性もあり。勝負の行方は混沌としています。

◆第1回対決はパソコン版からのファンの野安が、テクニックを駆使して手堅く勝利した

◆第2回大会は、バトルロイヤルというハンデをものともせず根本が勝利した。スゴイ

さらに次号 To be continued

続報！ SUPER MARIO RPG

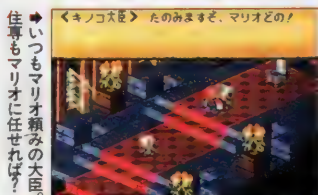
スーパーマリオRPG ワールド4・5を総力特集！

第4のスターピースを求めて キノコ王国～ケロケロ湖

カエル仙人にスターピースの情報を聞こう

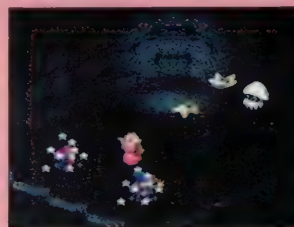
やってきましたワールド4・5。この2つのワールドはボリュームがあるので、お楽しみイベントを見逃さないよう注意しよう。どこかで引っ掛かっているヒトも、この特集を読めば超オッケーっすよ。

というワケで、ワールド3のイベントをクリアすると、キノコ城にいったん戻ることになる。キノコ大臣にワールドを襲った危機の全貌を説明したら、4つめのスターピースを捜しに出発しよう。情報はカエル仙人が持っているぞ。

➡いつもマリオ頼みの大臣。仕事もマリオに任せれば？

⬆カエル仙人から流れ星の最新情報を聞こう

なんとピーチ姫がパーティキャラに！

シリーズ初のＲＰＧとなったこのゲームでは、なんとピーチ姫がパーティキャラになるぞ！　今まで典型的なさらわれキャラだったピーチ姫も、マリオＲＰＧではリッパなヒロインに成長しているのだ。モチロン戦闘でもバシバシ敵と戦うぞ。ファミコン初期の時代に比べて、女のコも強くなったということかもね。その戦闘ではビンタ、パラソル、センスなどの武器で攻撃。またパーティ全体を回復する魔法や攻撃補助の魔法を得意としているぞ。

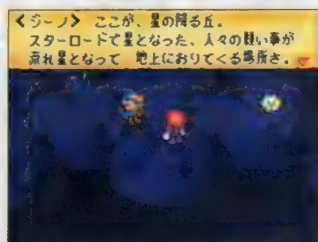
⬆姫のスペシャルコマンド「ヒステリックボム」。か細い腕で砲丸投げのポーズとは

⬆パーティ全体を回復する「みんなげんきになあれ」。姫ってばもう激ラブで超ヤバ

WORLD 4 星の降る丘～リップルタウン

人々の願いが星となって降る場所

カエル仙人の話では、4つめのスターピースは「星降る丘」に落ちたらしい。この情報を聞けば、ワールド3から星の降る丘へは、ルートで直接行けるようになるぞ。

星の降る丘では人々の願いが星になって降りてくる場所。画面上にある花すべてを点灯させると星のトビラが開く。先へと進めば4つめのスターピースが見つかるぞ。

<ジーノ>　ここが、星の降る丘。
スターロードで星となった、人々の願い事が
流れ星となって　地上におりてくる場所さ。

⬆まだ叶っていない願いの星も落ちているんだ

⬆4つめのスターピースは青い色の星なんだ

長老から第5のスターピースの情報を入手

スターピースのあった場所にある花をすべて点灯させると、リップルタウンへのルートが開ける。

この街の住人はなんだか様子がヘン。店でも見慣れないヘンなアイテムしか買えないぞ。街の長老の家へ行くと、長老のために海へ行って流れ星をひろってこいという。スターピースの情報らしいので、とにかく海へ行ってみよう。

…と　いうわけて、
流れ星は　海に落ちたのだ。
早く　行っといて。

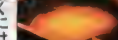
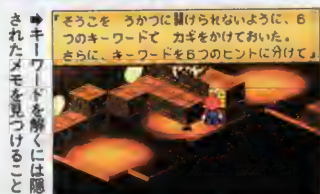
⬆様子のヘンな街の長老。とにかく海へGO！

⬆長老の家の2階にはカエル仙人の弟子がいる

WORLD 4 海〜沈没船のダンジョンへ

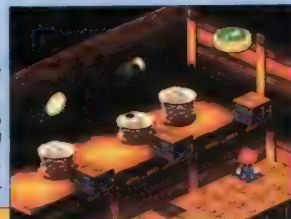
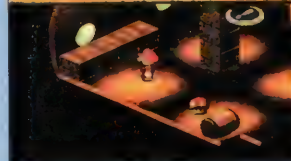
推理が決め手! 航海日誌の謎を解け

海へ向かうダンジョンの入口にショップがあるので、街で買えなかったものを入手しておこう。ダンジョンには宝箱も結構あるぞ。

海へ抜けると沈没船がある。内部はもちろんダンジョンだ。あちらこちらにある航海日誌の切れ端を読んであるキーワードを見つけないと、先へ進めないことがわかる。キーワードを探すには、船内にいくつかあるちょっとしたミニゲームをクリアしないといけない。

⬅海へ潜って沈没船の内部へ。丸いところが入口だぞ

「そうこを　うかつに開けられないように、6つのキーワードで　カギをかけておいた。さらに、キーワードを6つのヒントに分けて」

➡キーワードを解くには隠されたメモを見つけること

ヒントを探せ!

沈没船の倉庫のトビラを開けるには、キーワードを推理しなければならない。推理のヒントになる材料は、船内に隠されているぞ。モチロン隠されているワケだから、航海日誌のページのように目につくところにはナイ。実は船内のミニゲームをクリアするとヒントのメモが出現するのだ。ゲーム自体はどれもそう難しくはないが、それなりに楽しめるぞ。全部のメモを見つければ、6文字のキーワードはカンタンに解けるハズだ。

➡トランポリンの動きを止めて、うまくボールをバウンドさせるミニゲームだ

⬅ミニゲームをクリアして隠されたメモを発見。キーワードのヒントがここに!

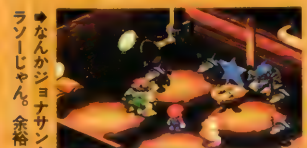
アツイぜ連続ボスバトル!

キーワードがわかれば倉庫のトビラが開く。中へ入るとイキナリ敵が襲いかかってくるぞ。倉庫に閉じ込められていたモンスター、タコつぼゲッソーだ。足を倒したあとにようやく本体が登場するので、最初からとばしすぎないよう注意。コイツを倒して先へ進むと、今度は沈没船の主ジョナサン・ジョーンズとの戦いだ。アツイぜ!

⬆コイツがタコつぼゲッソー。捨て身の攻撃!

⬆ジョナサン・ジョーンズへ姫の攻撃がヒット

今日の敵は明日の味方?

沈没船の主ジョナサン・ジョーンズ。コイツは結構ユカイなキャラだ。最初はスターピースを渡してくれないが、戦いに勝ったあとはマリオに協力してくれるぞ。彼に言わせれば、コブシを交えた男同士には熱いハートが通い合う、ということらしい。

〈ジョナサン〉　ほほう。おまえがマリオか? だいかつやく　らしいな。

➡なんかジョナサンやけにエラソーじゃん。余裕っすかぁ

WORLD 4 再びリップルタウンへ

街の住人が人質に? スターピース奪われる

ようやくスターピースを手に入れて街へ帰ると、何やら住人が待ち構えているぞ。実は異世界カチトゥーンの王「カジオー」の手下が住人になりすましていたのだ。しかもホンモノの街の人々が人質にとられている。ここは要求通りにスターピースを渡すしかない。

➡戦いに勝てば素直にスターピースを渡してくれるぞ

⬅正体を現した侵略者たち。人質を取るとは卑怯ナリ!

⬇星を渡さないと何と長老をくすぐりの刑に

異世界からの使者ヤリドヴィッヒを倒せ!

逃げた敵を追っていくと、なんとジョナサン・ジョーンズが登場。逃げ道をふさいでくれるぞ。諦めた敵はついに正体を現す。カチトゥーンの使者ヤリドヴィッヒだ。パーティ全体を攻撃する技を持っているので、こちらも全体を回復できるアイテムを用意しておこう。

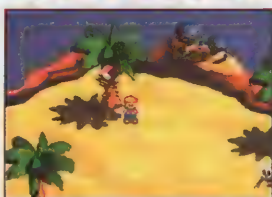
➡カチトゥーンの刺客ヤリドヴィッヒ。苦戦は覚悟しなければならない

⬇逃げる敵に待ったをかけるジョナサン。戦いを通して築いた男の友情

WORLD 5 カントリーロード～モンスタウンへ

ロードの中でも最長を誇る難所

ヤリドヴィッヒを倒すと倉庫のカギが手に入る。倉庫には街の人たちが閉じ込められているので助けてあげよう。その後で長老の家へ行くと、6つめのスターピースについての情報を入手できるぞ。

長老に話を聞くと、カントリーロードへ行けるようになる。このロードを通ってモンスタウンに抜ける道はかなりの難所。途中の砂の渦へ入るところでは、アリのモンスターの後を追うようにしよう。

⬅砂の渦を通っていくルート。モンスターの後を追え

➡正しいルートを通ると地下のダンジョンへ進めるぞ

ベローム再登場！ ブキミな神殿

ロード途中の高いカベは現時点では登れない。元のルートへ戻り、砂の渦を通って地下のダンジョンへ。ダンジョンを進むとベローム神殿へ出る。この神殿のおみくじではナイスなモノがゲットできるぞ。再び現れたベロームを倒せばようやくモンスタウンへ到着だ。

➡キノケロ水路と似たようなフンイキのベローム神殿

⬅またしてもベロームと戦わなければいけないのだ

アクションイベントで遊びましょ

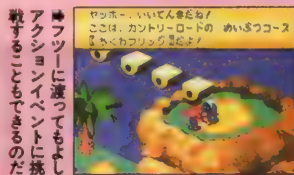
難所のカントリーロードに取りかかる前にアクションイベントで一息いれよう。街の住人が戻ってきたリップルタウンにはお店がたくさんある。その中の1軒がカブト虫ショップだ。店で虫カゴを買うと、カブト虫キャッチャーというアクションイベントが楽しめるようになるぞ。

場所は、前にブッキーを追いかけるイベントのあったワールド3にある「ブッキー坂」。カブト虫をつかまえてコインをゲットしよう！

⬅まずリップルタウンのお店で「むしかご」を手に入れろ

➡再びブッキー坂に戻るとアクションイベントが楽しめる

渡るか遊ぶかちくわブリッジ

カントリーロードの入口にあるちくわブリッジ。この橋は単に渡ることもできるが、コインを払うとミニゲームになるのだ。ゲームの難易度は3段階。飛んでくる弾丸を避けながら、落ちずに橋を渡りきれば賞金をゲット。最も難しい「エキスパート」をクリアするのは、なかなか骨が折れるハズだ。

➡フツーに渡ってもよし。アクションイベントに挑戦することもできるのだ

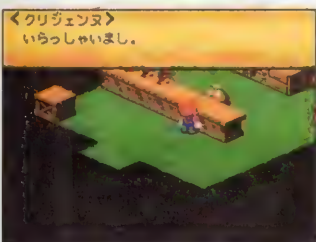
⬅難易度は3段階。ダンガンを避けながら、橋から落ちないようジャンプ

WORLD 5 モンスターの住む街モンスタウン

スターじゃなくてモンスター!?

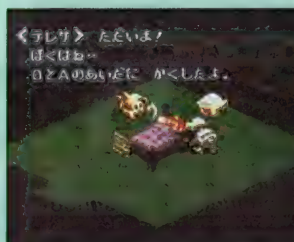
モンスタウンは、その名の通りモンスターたちの街。さっそくスターピースを探すと、モンスターばあさんの家の2階にいるとのこと。ところがこれがとんだスター違い。スターピースじゃなくて、モンスターたちのアイドル、つまりスターというワケ。気を取り直してスターピースについて聞くと、雲の上だという答えが返ってくる。

➡モンスターたちに部屋を貸している大家さんの家だ

⬆2階にいたのはモンスターたちの「スター」

⬆モンスターが営むアイテムショップもあるぞ

楽しいイベントでひと休みしよう！

やっとたどり着いたモンスタウン。とりあえずイベントでひと休みしよう。まずは「U3の部屋」へ。ベッドが置いてあり、ご自由にお休み下さいとフダが貼ってある。ベッドの上に乗っても眠れないので、部屋のスミにあるキノコのスタンドを調べればOK。アンデッドモンスター3匹と「おふださがしゲーム」をすることになる。彼らがワールドにそれぞれ1枚おふだを隠すので、それを見つけてくるのだ。ヒントはくれるが結構ムズカシイ。またジャッキー師範の道場では、師範と戦って勝つと貴重なアイテムをくれるぞ。

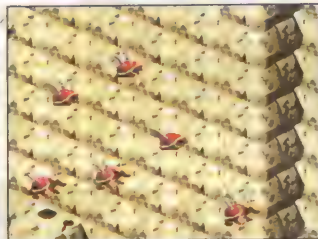
➡ジャッキー道場でのバトル。ハッキリいってジャッキー師範はメチャクチャ強いぞ

⬅おふださがしは結構ムズカシイ。ヒントはワールド1～3を重点的に探すことだね

WORLD 5 モンスターたちの協力でビーンズバレーへ

パタパタこうらのパタパ隊参上！

雲の上に行くには、カントリーロードの高いカベを登り、ビーンズロードに行く必要があるらしい。カベを登るために、モンスターばあさんがパタパ隊を呼んでくれる。

パタパ隊とは、モンスターのパタパタこうらの部隊。彼らに続いてカベの前までいくと、マリオを背に乗せて上まで運んでくれる。カベを越えるとビーンズバレーだ。

⬆モンスターばあさんの依頼でパタパ隊が協力

⬆ガケを渡るルートを作ってくれる。ラッキー

絶壁を登れ！タイムチャレンジ

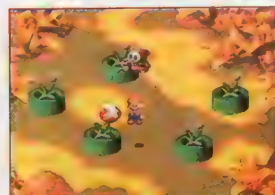
というワケで、隊長サージェント・パター率いるパタパ隊の協力により、マリオたちはガケを登れるようになった。実はこのガケ登りもアクションイベントになっているぞ。パタパタこうらの背に跳び乗ると、次のこうらのところまで移動してくれる。すかさず次のこうらの背に移ろう。落ちると最初からやり直し。ガケの上ではサージェント・パターがタイムを計っている。タイムについての評価もしてくれるので、頑張ろう。

⬅こうらの背に乗って移動していく。ジャンプする必要はない

➡40秒以上かかったのは、途中で落ちたから。普通は20秒台だ

WORLD 5 ビーンズバレー〜豆の木を登れ

パイプをもぐるフシギなルート

ビーンズバレーはパイプだらけのルート。ルート自体は短く、先へ進むのはカンタンだけど、宝箱がたくさんあるので全部取ろう。パックンフラワーがふさいでるパイプは、じょうろを持ったトンダリヤがきて水をやるまで待とう。水をかけられると成長し、戦闘に入れるようになる。倒すとパイプに入れるぞ。パイプの中には宝箱がある場合もある。先へ進むとクイーンフラワーとの戦闘がある。

⬅成長したパックンフラワーに接触すると戦闘になる

➡倒すとパイプを通れる。中には宝箱があることも

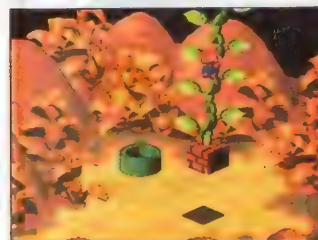
成長するなぁ〜！VSクイーンフラワー

パックンフラワーに水をやるトンダリヤ。見る間にムクムクと花が成長し始めるぞ。コイツさえ水をまかなければラクなのに、戦闘の最中にもやってきて水をまき、パックンフラワーはついにクイーンフラワーになってしまう。苦労して倒しても、水をまいた本人のトンダリヤには逃げられてしまうのだ。

⬆トンダリヤが水をまくもんだから……

⬆こんなにリッパに成長してしまったぞ！

なんとかと豆の木じゃないけれど……

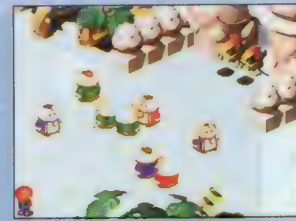
クイーンフラワーを倒すと、ブロックのある場所に出る。このブロックをジャンプで叩くと、なんと豆の木が生えてくるぞ。この豆の木を登って行けば、どうやら雲の上まで行けるらしい。ところでこの豆の木登りがなかなか難しい。十字キーの右ナナメ上と左ナナメ下方向の木に移動できる。距離がある場合はダッシュ＆ジャンプだ。

⬆ブロックから生えた豆の木を登って行こう！

⬆豆の木は雲の上まで続いてる。雲がカワイイ

雲の上のフシギなセカイへ

苦労して豆の木を登っていくと、雲の間を上へ進んでいくことになる。驚いたことに雲の上にも街や宮殿などがあり、人々が暮らしているようだ。この雲の上にあるのは、どうやらふわっとした国。いかにもマリオワールドらしいファンイキが感じられる場所だ。

ここまででゲームは中盤を完全にクリア。クッパ城を目指して旅はまだまだ続くぞ。スターピースは残り2つだ。

⬆フワフワとした雲の上。とりあえず歩けるけど、穴からは落ちるよねぇ、きっと

⬆やわらかそうな雲のじゅうたんはまさにマシュマロ。ファンタジックなカンジだね

己の開発したヴァンツァーで朽ち果てるがよい

FRONT MISSION
GUN HAZARD

フロントミッションシリーズ・ガンハザード

組織は壊滅し、主人を失った塔は暴走を始めた。真紅の鎧で身をまとい、ひとり旅立つ友。狂気に満ちた戦いは、まだ終わらない……。

▶スクウェア
▶¥11400
▶スーパーファミコン

全国のメカマニアだけでなく、のんびり暮らしていたお父さん、お母さんたちまで、バリバリ撃ち合いドカドカ殴り合う戦場へと駆り出させた『ガンハザード』。

発売から約1カ月経っているので、クリアしてしまった人もたくさんいるだろう。しかし、実はこのゲームには隠しショップ、隠しフレンド、隠しヴァンツァーがあるのをご存じだろうか？

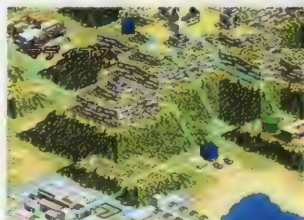
というわけで、今回はこの3つの隠しイベントの出し方を一挙に大紹介する。これを参考にして、最強の武器を装備した最強のヴァンツァーを育て上げ、狂気の塔と化したアトラスを完全破壊。完璧なクリアを目指そう。

3つの隠しイベントで完勝を目指せ!!

ナパームガンあり シドニーの隠しショップ

ソサエティの兵器工場があったペルー共和国(首都マチュピチュ)のマディオス地方。ホセを倒したあと、ここはガーディアンの兵器工場になるのだが、実はここで開発された武器を売っているショップがシドニーにある。

出し方は以下の通り。まずソサエティの本拠地であるセンチネルを撃破する。次にエスポルテで仲間になったアニタをパートナーにしてマチュピチュにあるマディオス地方に戻ってみよう。すると兵器はシドニーの隠しショップに移してあるとガーディアンの兵士に言われる。そして国外に出てみると、シドニーに行けるようになっているのだ。他のショップにはない掘り出し物がたくさんあるぞ。

⬆ソサエティの本拠地センチネル。まずはこの巨大なステルス要塞を撃破しよう

⬆アトラスに行く前に、アニタをパートナーにしてマチュピチュにあるマディオスへ

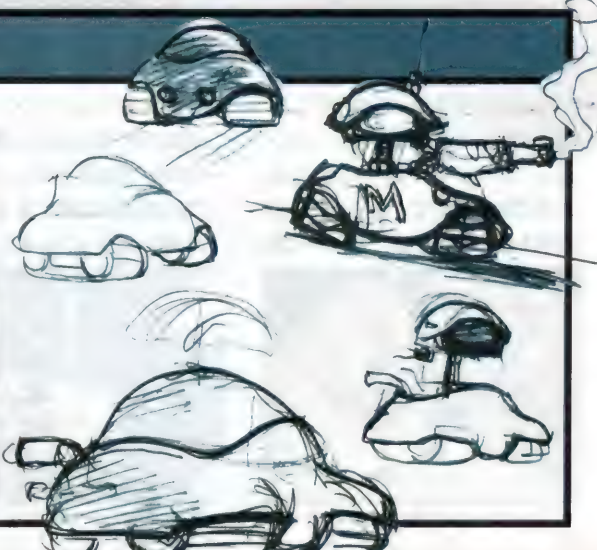
➡メイン武器のナパームガン。特殊武器のスパークショットなどの珍品数揃い

レーダーユニット 影光 KAGEMITSU

RD98 KAGEMITSU。シールドヴァンツァー研究者であるサカタが開発した、高性能レーダーを備えたマルチナビゲーションユニット。出現方法はサカタをパートナーにして、ボルクタにあるマリョーキン山に行けばオーケー。突然現れてフレンドになってくれるぞ。

攻撃能力は全くないが、パートナーにして戦場に出ると、モニター上部に常に周囲の状況が映し出されるようになる。サカタの話によると、他にも利点があるようだが……。真相はいかに？

➡小さな体でかわいいヤツ。人語をしゃべれない彼の口癖は"ポピッ"

⬅モニター上部に映し出された周囲の状況。戦闘がスムースになる

クールなCMの舞台裏に迫る

発売時にテレビで放映されていたコマーシャルをキミは見たか？

アルベルトとナゾの美少女の2人が登場して、燃えているヴァンツァー(おそらくハービーG)に、バズーカ砲が当たるといった、このゲームのイメージを忠実に再現していてとってもクールなこの作品。すべてアメリカで現地のスタッフによって作られたものだ。

どれだけ手の込んだ作品かは、写真を見てもらえば一目瞭然。

⬅⬆実際にヴァンツァーを作り、それを燃やして本物の弾を撃ち込んでいる。スタッフの意気込みが感じられる作品

消滅したソサエティ！リベンジはなるのか？

膨大な金と絶対的権力を手にいれ、狂気の集団と化したソサエティを壊滅に追い込み、世界を恐怖のどん底に陥れた塔アトラスを撃破した諸君、とりあえずおめでとう。しかし本当に戦いは終わったのだろうか？

120パーセントまで熟練を積んだバルカンをバリバリ撃ちまくり、敵の攻撃を浴びながらも決してシールドを使うことなく、極限にまで高めたミサイルを相手のボディに向けて総発射。ふぅー、し・あ・わ・せ。なんて想いながらも、あの最後のシーンは忘れることができない。

主人を失い、さまよっているソサエティの残党は世界中にたくさんいる。そして時が経てば、人々はすべてを忘れ、再び金と権力に溺れ、第2、第3のソサエティが現れる可能性もある。そうなれば真紅のヴァンツァーを操るあの男とともに戦う日が訪れるかもしれない。自分自身の腕も鍛えて、その時に備えろ。

真の平和を求める戦いは、まだ終わってはいない……。(赤い彗星より)

最終装備はコレ

部位	装備
ボディ	X-D(DRAGOON)
バーニアユニット	VU-50
シールドユニット	SHD-05
ダッシュユニット	RD500
メインウェポン	VG-05
特殊ウェポン(主に)	MSP-50
パイロットスーツ	HAV-05
ハンドガン	HHG-05
ハンドグレネード	HGR-05

アトラス中枢部

ソサエティ武器開発部最新型超高性能ヴァンツァー

X-D DRAGOON

アルベルトの扱える5機目のヴァンツァーは、ソサエティの開発した最新型超高性能ヴァンツァー"ドラグーン"。

この"缶詰"を購入するには、まずはセンチネルを撃破する。アルベルトがドラグーンを扱えるレベルにまで鍛えたら、ブラジル連邦共和国(首都エスポルテ)にあるショップに戻ってみよう。すると店の主人が、敵軍のヴァンツァーが手にはいったと言い、購入できるようになる。基本耐久能力指数が4000。もうシールドはいらない？

➡シドニーのショップを除けば、最高の兵器が手に入るショップ

⬅かなり大型で、耐久力抜群。特殊武器を6個まで装備することが可能

馬ゲー三昧 出張版

初心者にも楽しめる ダビスタ96 〜初級編〜

1991年12月、シリーズ第1作が発売されて以来、爆発的なブームを呼んだダビスタ。ついにその最新ヴァージョン「ダビスタ96」が発売される。ダビスタ初心者にも、この魅力を味わってもらうため、「ダビスタ初級講座」開講。さあレッツ・ダビスタ！

①ダビスタ96ってどんなゲーム？

親心。

ダービースタリオンシリーズ(通称ダビスタ)の魅力を一言で表現すれば、これに凝縮される。

一頭の競走馬の誕生から引退まで、プレイヤーがその「親」となり、馬たちを手塩にかけて育てていくのだ。

競馬といえば、そのレース結果を予想して馬券を的中させる「ギャンブル」というイメージがつきまとうが、それは表の顔であって、競馬というものを舞台の客席から見ているに過ぎない。

舞台裏では、生産者、馬主、調教師などが競走馬の育成に携わり、その一頭一頭に対して絶大なる愛情を注いでいるのである。

そんな競走馬に対する熱い思い入れを疑似体験できるのが「ダビスタ」なのだ。

まずは生産。血統表とにらめっこして一番合った種牡馬と交配する。無事受胎していれば1年後にその仔馬は生まれ、3歳になれば競走馬として愛馬を鍛えていく調教がはじまる。十分に稽古を積み、出走態勢が整って初めて表舞台に立てるのだ。

競走生活の中にもさまざまな試練が待ちかまえている。故障したり、思うように勝てなかったり、なかには悲しいかな、競走中に命を落としてしまうことも……。そんな苦難を乗り越え、初めて愛馬がGＩを制したときの感動はなにものにも変えがたいものがあろう。「筋書きのないドラマ」がいっぱい詰まった「ダビスタ」。その世界に新たな歴史が刻まれる。

➡迫力満点のレースシーンもダビスタの魅力の一つ。やっぱり競馬の醍醐味っていったら、これっきゃないでしょう！

生産 ➡ 調教 ➡ 出走

ゲームスタート時に、1500万円の資金と繁殖牝馬１頭がプレゼントされる。そのなかで、最もその肌馬に合った種牡馬と交配しよう。夢と希望が詰まったその仔馬が産まれた瞬間は感動モンだ。馬名も、カタカナで２文字〜９文字の範囲内で自由に決められる。思いを込めて命名しよう。牧場が発展し、資金も増えてきたら、さらに良質の牝馬を購入して最強馬を生産するのだ。自分の生産した牝馬を繁殖に上げることもできるぞ。

愛馬が３歳に成長し、牧場長から「デビューの準備ＯＫです」というコメントをもらったら、いよいよ調教がはじまる。

基本的に調教の種類はダート、芝、ウッド、坂路、プールの５種類。それに頭数（単走か併せ馬か）と追い方の強弱（馬なり、強め、一杯）との組み合わせで調教メニューを決定する。

どんなに一流の素質を持っていても、日々の鍛錬を怠ると、一介の駄馬に成り下がってしまう。鍛えて最強馬を作れ！

十分に鍛練を積んで調子も上がり、態勢が整ったらいよいよ出走だ。レースには芝、ダート、短距離、長距離などバラエティに富んだ番組が組まれている。血統や育成時（当歳〜３歳時）のコメントなどから、その馬の得意なコースを選ぼう。生産や調教のさまざまな工夫や労力は、すべてレースに勝つためのものである。その努力が報われた瞬間=レースで優勝した時こそが、我々ダビスタファンの至福の時なのだ。

②生産を制す者はダビスタを制す!

インブリード

インブリードとは、すなわち近親交配である。ある特定の祖先を血統上に持たせ、その血を濃くすることによって、その祖先の持つスピード、スタミナ、勝負根性など優(すぐ)れた能力を引き出すことができる。ちなみにインブリードは「ハイペリオンの3×4」といった具合に表示され、これは父の3代前と母の4代前にハイペリオンがいることを表している。ダビスタ内ではこのインブリードが最強馬を生産する上で絶大なる効果を発揮するのだ。ただしインブリードの効果もその祖先によってさまざまな特徴があり、なかには気性難など能力を低下させてしまうものもあるので、効果的なものを選ぼう。主にグレイソヴリン、ネヴァーベンド、ボールドルーラーなどが、優れたスピードを伝えるインブリードとして有効である。

種付けの際に種牡馬リストを見ると、馬名が赤字で表示されている場合がある。これは血統上にインブリードを持った種牡馬を示すもので配合時の目安になるはずだ。

ただし、インブリードは諸刃(もろは)の剣(つるぎ)。気性難や脚部不安などの弊害(へいがい)も多く、全体的に体質が弱くなりがち。それなりのリスクを伴うことも覚えておこう。

⬆効果的なインブリードの一例。「○○の3×4」は、俗に「奇跡の血量」と呼ばれ、その血量を持った名馬が多く産まれている

⬆96では、アウトブリードがかなり使えるらしい。特に安定A, 実績Aを持つ馬(まさにサンデーサイレンス)はおおいに期待できる

ニックス

最近では「血液型占い」なるものがブームを呼んでいる。A型とO型が相性がいいなどと、もって生まれた血の種類だけで判断されてはたまったものではないが、確かにその相性は存在するらしい。

競馬にも血液型ならぬ「血統相性」が存在する。オークス馬ダンスパートナー、悲運の名馬ライスシャワー、三冠馬ナリタブライアン。いずれも日本のGⅠレースを勝ったスターホースたちだが、ほかにも共通点がある。いずれもヘイルトゥリーズン系の種牡馬にノーザンダンサー系の母が交配されているのだ。

このような配合的な相性の良さは「ニックス」と呼ばれ、インブリードとは趣(おもむき)の違った配合テクニックで、ダビスタ内にもいくつか設定されている。

これは特定の父の血を対象にしたものではなく、父や、母の父が属している同一系統内の血脈同士の相性のことだ。ニックスは、インブリードほど劇的な効力はないが、全体的な能力を底上げする効果があり、同時に起こるデメリットもない。あまり丈夫でない馬を配合するときは、インブリードよりこちらを考えた方がいいだろう。

⬆ニックスとは、簡単にいうと相性のいい配合のことで、産駒の全体的な能力を底上げしてくれる。これを使わない手はないゾ!

ヒシアマゾン血統表 インブリード

➡史上最強牝馬の呼び声も高いヒシアマゾン。その4代前と3代前に同じニアークティックのインブリードを持つ、いわば「奇跡の血量」だ

Theatrical シアトリカル	Nureyev	Northern Dancer	Nearctic
		Special	Forli
	Tree of knowledge	Sassafras	Sheshoon
		Sensibillity	Hail to Reason
Katies カーティーズ	ノノアルコ	Nearctic	Nearco
		Seximee	Hasty Road
	Mortefontaine	ポリック	Relic
		Brabantib	Honey Way

ナリタブライアン血統表 アウトブリード

➡一方、一昨年の四冠馬ナリタブライアンは、5代目までに同一の父の血を持たないアウトブリード。メジロマックイーンなどもその類だ

ブライアンズタイム	Robertp	Hail to Reason	Turn-to
		Bramalea	Nashua
	Kelley's Day	Grans tark	Ribot
		Golden Trail	Hasty Road
パシフィカス	Northen Dancer	Nearctic	Nearco
		Natalma	Native Dancer
	Pacific Princess	Damascus	Sword Dancer
		Fiji	Acropolis

良いインブリード

グレイソヴリン
(SP&底力アップ)
ネイティヴダンサー
(SP&STアップ)
ネヴァーベンド
(SPアップ)

悪いインブリード

リボー
(気性難)
ネヴァービート
(底力ダウン)
カロ
(早熟)

代表的ニックス例

ノーザンダンサー系×ヘイルトゥリーズン系
ノーザンダンサー系×レッドゴッド系
ノーザンダンサー系×ゼダーン系
ボールドルーラー系×リボー系
ネヴァーベンド系×ハビタット系
トムフール系×レイズアネイティヴ系

⬆ここに挙げたインブリードやニックスは代表的なもの。これ以外にも多くのインブリードやニックスが存在する。中にはマイナスの働きをするインブリードもあるので、気を付けよう

③調教は馬を変える!?

体重にも注目！

新馬が入厩したら、さっそく調教を始めよう。馬の能力は、調教を重ねていくことによって上がっていく。基本的に、芝ではスピード、ダートではスタミナの能力を高めることができる。だからといって、一杯の調教を積めばレースに勝てる、というものではない。きつい調教は、確実に馬の体重をダウンさせていく。いくら能力のある馬でも、痩せすぎではレース中にバテてしまい、その能力を発揮できずに終わってしまう。逆に太りすぎていてもダメ。せっかくのスピードを活かすことができなくなるからだ。出走レースが近づいたら、馬体重にも気を配ろう。

⬆併せ・馬なり調教をしても調子が上がらず、体重が減り過ぎなんてことのないように、馬体重には少し余裕をもって出走させよう

⬆平成4年の皐月賞、日本ダービーを圧倒的なスピードとパワーで逃げ切った「栗毛の超特急」ミホノブルボン。短距離血統といわれ続けたが、スパルタ調教でならした故戸山為夫調教師により、坂路で鍛えに鍛え抜かれたブルボンは、距離不安を克服していったのである。このように、調教のやり方次第で、血統の常識をも覆してしまう名馬も生まれるのだ

コメントから調子を読め！

馬の調子を知るには、調教師のコメントを聞くのが一番だ。調教師のコメントは2種類。1つは調教前の成績画面で聞けるコメント。これは「いい状態」「ちょっと太め」「バテ気味」といった馬の体調に関するもの。2つめは調教後のコメントで、「絶好調」「ケイコ不足」「様子がヘン」などといった馬の仕上がり具合に関するものだ。これらのコメントを参考にして、調教のコースや強さを決めていこう。注意してコメントを聞いていれば、好調期が長く続く、好不調の波が激しいなどといった、馬の調子の変化のタイプも知ることができるぞ。

⬆最高潮時に言われる、今回から新たに加わったコメント。狙ったレースには、これくらい調子を整えてから使いたいものだ

おまかせ厩舎を使え！

自厩舎以外の厩舎に馬を預けると、調教からレース出走まで自動的に行ってくれる。これがいわゆる「おまかせ厩舎」システム。IIIから登場したこのシステムでは、それぞれ特色のある調教師たちが、独自の方法で馬を調教してくれるのだ。持ち馬が増えて、とても全部の調教をしていられない人、調教に自信がない初心者などは、おまかせ厩舎を使うことで、より快適にダビスタを楽しむことができるはず。とはいえ、おまかせの調教には限界があり、レース出走が思うようにはならないという難点も。GＩを目指すような実力馬は、自厩舎で育てるのがベストだ。

⬆IIIではなかなか使いきれなかったが、96では能力さえあればクラシックにもしっかり使ってくれる。特にお勧めは藤枝と山藤厩舎

さて、実際におまかせ厩舎に預けるとなると、どこにしようか迷うもの。おまかせ厩舎で成功するためには、馬のタイプにあわせて厩舎を使い分けるのがコツ。それぞれの厩舎の特徴を簡単にあげておいたので、参考にして欲しい。前作で「使える厩舎」として評価されていたのは、藤枝、森山厩舎。今回も藤枝厩舎のソツのなさはピカイチだ。とりあえずは、ここに預けておけば間違いない。しかし、その他の厩舎も全体にレベルをあげてきている。中でも山藤、加橋厩舎の成長ぶりは特筆もの。早熟型の馬は山藤に、普通型の馬は加橋にと使い分けるのがポイントだ。

関東

藤枝厩舎

⬆短距離好きが不評だった前作とは異なり、長距離レースにも出走させるようになったのが画期的。体調管理も上手だ

奥田厩舎

⬆スピード調教をメインにしているらしく、マイル以下での成績が抜群。デビュー時期も早く、早熟馬向きの厩舎といえる

河原厩舎

⬆年明けデビュー多し。しかも出走回数が少ない。早熟馬には危険な厩舎といえよう。ダート戦や各上挑戦を好む傾向が……

吉松厩舎

⬆体調管理が下手なうえ、遠征好き。各地へ飛び回り「?」と思うようなローテーションを組む。ワースト厩舎候補の筆頭か

加橋厩舎

⬆デビューは遅いが調子が整うと連闘する。脚部不安の馬は×。健康でスピード型の馬なら、かなりの好成績を期待できる

関西

森山厩舎

⬆坂路をメインとしたスパルタ調教は前作同様。ここに入厩させる馬は丈夫であることが必要不可欠。去勢イベントも多発

古窪厩舎

⬆マイル前後の出走が多い。ローテーションがきっちりしているため、脚部不安の馬でも安心だ。デビューが遅いのが難点か

[illegible]鍋厩舎

⬆出走レースは短距離がメイン。主戦角田の追い込みは不利を受けることも。遠征が多く、体調管理もさほどうまくない

山藤厩舎

⬆仕上げが早く3歳戦からどんどん使う。早熟馬はこの厩舎に入れるに限る。出走レースは短距離から長距離まで幅広い

池永厩舎

⬆月1回の出走ペースで前作よりは馬を大事に使うようになった。しかし体調管理の下手さは相変わらず。戦績もイマイチ

④出走は計画的に!!

先々を考えたローテーションを組む

それぞれの馬には個性があり、得意な距離、コースが存在する。いくら調子がいいからといって、芝の長距離が得意な馬に、ダートの短距離を使っているようでは、その素質が埋もれていってしまう。

そこで重宝するのがレースの番組表だ。この表を参考にして目標レースを定め、それに沿ったスケジュールで馬の調子を高め、ベストの馬体重へと調整していくのが大レースに勝つ秘訣だ。出走間隔は中3週が理想的。もちろん調子の波にも個体差があり、じわじわ調子を上げていくタイプか、仕上がりは早いが調子の変動の激しいタイプかを見極めておくことも重要である。

2月 1回阪神

		1日	2日	3日	4日
4	未	1200 1800	1400 1800	1200 2200	1800 2000
	500	1400	2000		1600
	OPEN	1600Ⅲ	1600Ⅲ	2200 1400Ⅱ	1400
5上	500	1800	1200	1400	1800
	900	1200 1800	1400 2500	1800 1600	1200 2000
	1500	1400	1800	1200	2200
	OPEN	1800	1600	3000	1200

⬆全国各地で行われる競馬番組が一目で分かる、レースの日程表。目標レースへ向けてローテーションを組むときの必須アイテムだ

⬆連闘とは2週連続でレースに出走することで、馬に大変負担がかかる。12連闘(!)したラガービッグワンという馬もいたが……

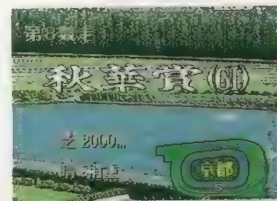
新レーススケジュールに注意！

今年からＪＲＡでは3つのＧⅠレース（ＮＨＫマイルＣ、高松宮杯、秋華賞）が新設された。

もちろんダビスタではその最新のレーススケジュールが網羅され、一足先に、その「ニューＧⅠレース」を楽しむことができる。

その中で最も大きな変更点といえば、やはり秋華賞が天皇賞・秋の一週前にあることだろう。「秋のＧⅠ戦線の緒戦は天皇賞」といった固定観念があるため、思わず秋華賞をすっ飛ばして、古牝馬のＧⅠに模様替えしたエリザベス女王杯を目標にしてしまい、一生に一度の晴れ舞台（秋華賞は4歳牝馬限定）を棒に振ってしまうことがありがちだ。充分注意しよう。

⬅大幅に様変わりしたレーススケジュール。しっかり把握しよう

騎手は戦法で！

それぞれの騎手には得意な戦法が設定されている。馬の個性とマッチした騎手を選んで、「逃げ」「追い込み」などその騎手の得意な戦法を指示してあげよう。うまくはまれば、その馬の実力以上の強さを引き出してくれるだろう。

⬅ヘタに指示するより「おまかせ」した方がうまく乗る個性派もいる

初心者のなやみ相談室

気がつけば簡単なことだけど、初心者にはわかりにくいことってあるよね。そんな悩みをイッキに解決！

最初の厩舎はどこにする？

これは初心者がぶつかる最初の問題かもしれない。でも、どこを選んでも基本的には同じ。「長距離に強い」などの厩舎独自の特徴は、その厩舎をコンピュータが管理する場合にのみ有効なのだ。だから「体調管理がうまい」厩舎を選んでもプレイヤーが体調管理がうまくなるってわけではない。考え方としては、どれかひとつを選んでつぶし、そこに自分の厩舎を新設するという感じ。だから、できるだけいらない（役に立たない）厩舎をつぶそう。関東なら吉松厩舎、関西なら池永厩舎がオススメなのだ。

関東と関西、どちらをえらぶ？

どちらでもそれほどの差はないので、自分の住んでいる地域に合わせて選ぶのがいいだろう。関東・関西では行われているレースも違う。特に条件戦（500万下、900万下などの下級レース）に至っては別の地方のレースは名前も聞いたことのないものも多くて、違和感バリバリ。慣れ親しんだ地方を選んだ方が、楽しみは大きいはずだ。まったく競馬を知らないという人には、関東がオススメ。ダービー、オークス、有馬記念など、目標にしやすい大レースはみんな関東地方で開催されるからだ。

また、現実の競馬界では、「西高東低」といって、関西馬がかなり強く、関東馬はちょっと不利、というのが現状で、それを忠実にシミュレートしているダビスタでも、関西の方に強いライバル馬が多く登場してくるのだ。いうほど大きな実力差があるわけではないが初心者には関東のほうが無難ではないだろうか。

種付け料無料のマチカネって？

マチカネイワシミズは現実の世界でも種付け料が無料だった馬。

皐月賞を勝っているハードバージという馬の全弟（父も母も同じ弟のこと）という素晴らしい血統を持っていたので、種牡馬になることができたというヤツだ。自分自身も菊花賞で7着、阪神大賞典で2着という、なかなかの戦績を残している。で、種牡馬としてのマチカネイワシミズはといえば、実際には活躍馬を出すことができずにいる。しかしダビスタではその良血を生かし、活躍馬を生み出してくれる貴重な「タダの馬」なのだ。前作ダビスタⅢでは、イワシミズ×オオシマナギサ、イワシミズ×タケノマジックなど、安い馬同士での配合で、ずば抜けた能力を持った馬たちが生まれてきていた。これは前に紹介したインブリードの効果を最大限に利用した結果である。96ではⅢほど単純にはいかないであろうが、やはりイワシミズの持つインブリード血統は魅力。「無料」ではあるが、活用しがいのある種牡馬だ。初心者諸君も、血統表とにらめっこしながら、イワシミズを使ってくれたまえ。最後に忠告しておくが、インブリードなしのイワシミズ産駒は全然ダメだからね。

出走表のシルシは何を意味してる？

レースに出走した際、出走表の馬名の脇についている予想印。コレって結構気になるよね。ここに登場する4人の予想家は何者なのか？　はたしてなにを根拠に印を打っているのか？　その疑問にお答えしよう。左から、1番目の予想家は人気を根拠に印を打っている。前走の成績や総合戦績が目安になっているのだ。2番目の予想家は気性を見ている。気性はかなり重要な要素。気性が悪いと実力を発揮できないまま負けてしまうこともある。この予想家に印を付けてもらえない馬は、将来的に不安があるかもしれない。3番目はスピード能力とスタミナを評価している予想家だ。専門用語でスピ・スタ（ＳＰ・ＳＴ）と呼ばれるこの2つは馬の競走能力そのもののことである。ここの印が実力を示すといっていいだろう。ナリタブライアンやヒシアマゾンなどの超実力馬から、ここの印を奪えれば、相当なものだ。最後の印は馬の持っているスピードと根性を評価している予想家のもの。根性はダビスタにおいて欠かすことのできない重大要素だ。根性があれば実力以上の力を発揮することもある。4つの予想印の中では、この欄が一番重要といわれている。ちなみに印はいい方から◎○▲△の順。印が付いていないものは「無印」といって、まあ、論外というわけ。印から自分の馬の能力を推し量り調教の参考にしていこう。

ダビスタの必勝法をおしえて！

ダビスタの必勝法ね。あるとすれば、それは「努力と研究」だろう。ダビスタに王道はない。何百頭、何千頭と馬を生産し、その中から独自の理論を見つけだし、極めるしかない。だからこそダビスタは面白いんだとおもうよ。

しあわせゲーム大賞

ゆったりのんびりしあわせゲーム！

春だ桜だポカポカ陽気。日向でゴロゴロ父さんと布団でスヤスヤ母さんとふにゃふにゃだら

ひとりでまったり

ふにゃもらゲーム ライフ万歳三唱

イエース、エブリバディ。ゲーム楽しんでるかーい。「敵がしゃがんだら、さん、さん、ピー、ジー、ケー同時押しで立っても自動２択されるから大丈夫だよ」とか、「伝説のたてが見つからなくて、まだ上に行けないんだよ」とかのハイレベルなカンバセーションに疲れちゃってる人、結構いるんじゃないのかーい。オーケー、そんなキミはカモナマイハウス、マイハウスカモーヌ!!

というわけで始まりました、第28回(年３回ペース)しあわせゲーム大賞。世に送り出される何千、何万ものソフトのなかから良質の〝しあわせ〟を味わえるゲームをピックアップし、徹底的に攻略しないというこのコーナー。皆様がたの熱いご支援により、どくまむしの毒舌に聞きほれちゃっている主婦100人のアンケートでも、堂々第１位(編集部概算)に輝きました。

上司が苦手で、仕事が嫌いなお父さん。掃除が苦手で、洗濯が嫌いなお母さん。あれこれ考えるのが苦手で、いつも眠くてしょうがない〝ふにゃもら〟なキミ。ゆったりのんびりしあわせゲームで、まったりゴロゴロしちゃおうか？

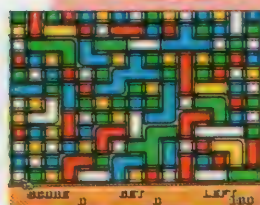
しあわせゲーム定義

- ●ひまだとやる
- ●ときどきやる
- ●あきたらやめる
- ●だんだんねむくなる
- ●いつでもねれる

「さめがめ」のある生活

スタート → おきる → ボーッとする

てきとうに 面を選ぶ

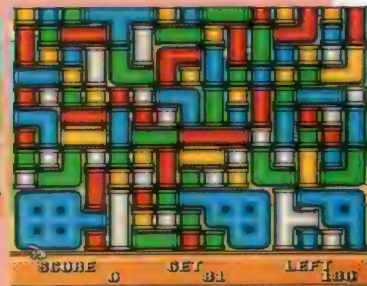
次は、面を選ぶ。どれにしようかなぁ(セレクトボタンを押しながら10秒後)。なんかこれ変だからこれにしようかなぁ。決めた。

↑気に入らなければセレクトボタンで変えられる

ぽんそわ〜

「さめがめ」開始

なーんか暇だから「さめがめ」でもやろーっと。モードはノーマルでいいや。

↑ノーマルとは〝さめがめ〟のこと。他にも〝うらがめ〟、〝つめがめ〟のふたつのモードがある

ぽんじゅ〜

てきとうに コマを選ぶ

コマはどれにしようかな。なんか可愛いからこれでよし。

↑別売りのキャラカセットでいろいろ選べるぞ

さめがめ

縦、横にふたつ以上並んだ同じ種類のコマを、まとめて消していくパズルゲーム。なるべく大きな固まりにしてから消したほうが、高得点を獲得できる。

↑たくさんあるコマを残して消すのがよろしい

うらがめ

友達やコンピュータと対戦できるモード。自分が選んだコマの裏に描かれている絵柄が、上下左右のコマと一致していれば消すことができる。

↑金色の７は上下左右のコマを７に変えてくれる

つめがめ

与えられた制限時間内に、マップ上にあるすべてのコマを消すのが目的。迫り来る時間。あせる心。キミはすべての面をクリアすることが出来るか？

↑えーっと、これを消すとこれが落ちてきて……

てってい非攻略大作戦！

だらボクちんは、しあわせゲームをプレイする。

同じしゅるいを集めて消すの？

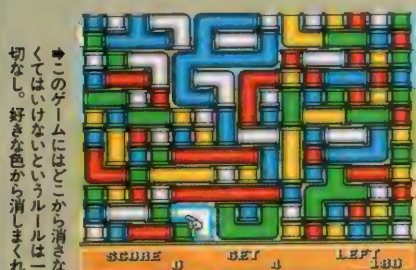
全国のパズルフリークのみならず、サラリーマンやOLにまでマウスの操作方法を覚えさせた、大人気のパソコンゲームの移植版。ルールは、縦横に並んだ同じ種類のコマを消していくといった、とてもシンプルなもの。

そこでここでは、ある男の「さめがめ」生活を追ってみた。

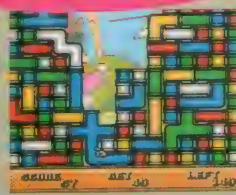
彼はしあわせか？（フランス有）

じゅて〜む

好きな色から消す

さてと、どこから消していこうかなぁ。そういえば、さっきテレビで今日のラッキーカラーは青って言っていたっけ。ボクも海好きだし、青から消していこう。

➡このゲームにはどこから消さなくてはいけないというルールは一切なし。好きな色から消しまくれ

真ん中から消してみる

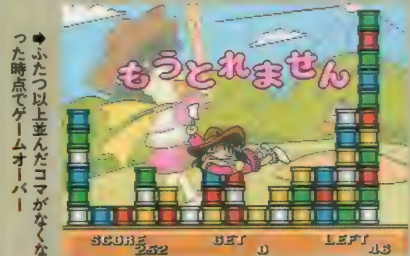
オレは硬派なのさ。左右には目もくれず、正面切って生きてきたのさ。だから真ん中から消すのさ。縮まっても真ん中さ。

➡だから何度も言ってるようにどこから消しても良い

ジュテーム鮫島のダメデス

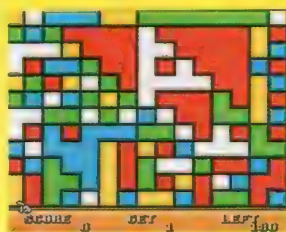
ジュテーム！　まったく彼はやる気があるのですか(イライライライラ)。いいですか、真ん中から消すと左右のコマに影響してしまうのです。だから左右から消せば高得点なのです。ダメデ〜ス！！

うぃ〜むしゅ〜

ぜんぶバラバラになる

あれっ、カーソルが動かないぞ。な〜んだ、消せるところがもうないじゃん。え〜と、得点は……。まあ、こんなもんだろう。あぁ楽しかった。（スイッチ切る）

➡ふたつ以上並んだコマがなくなった時点でゲームオーバー

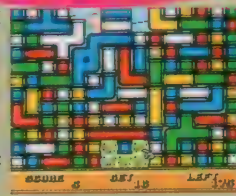
ジュテーム鮫島のダメデス

ジュテーム。サメジ〜マでーす。彼は大きな間違いをおかしました。ひとつの色でまとめなければ高得点を取れませ〜ん。ダメデ〜ス。

➡最初にどの色を残すか決めてから消していきなさ〜い

➡そうすればこのように大きな固まりで高得点なので〜す

まどもわぜ〜

下の方から消してみる

「男は下から攻めにゃあかん。あせって上からいこうとすると嫌われてしまうからのう」っておばあちゃんが言ってたっけ。

➡上からでも下からでもどこから攻めてもオーケーだ

ジュテーム鮫島のダメデス

ジュテーム。またサメジ〜マで〜す。またといえば、彼はまた間違いをおかしました。下から消したので〜す。下は上に影響するから上から消さなくては高得点をねらえませ〜ん。ダメデ〜ス。

ジュテーム鮫島のダメカモ

➡ちなみに横よりも縦に並んでいるコマから消しましょう

➡なぜなら、横のコマは上下に影響をおよぼしてしまうから

ジュテーム(肩を落とす)。私が間違っていました。彼に高得点は必要なかったので〜す。彼は楽しかったので〜す。彼が正しいので〜す。（しょんぼり）

ね　る

さめがめ

●ハドソン
●スーパーファミコン
●8980円
●発売中

しあわせゲーム大賞

みんなでまったり

「スーパーボンバーマン4」のある パーティー

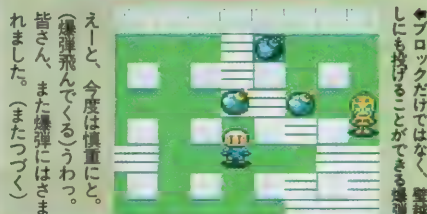
スタート → カンパーイ → 食う

ボンバー開始

それではボンバーでも始めますかね。そうですな、これがないとパーティーは盛り上がりませんからね。本当ですな。わっはっはっは。（つづく）

STAGE 1 いつもの

⬅いろいろなステージで対戦可能だが、やっぱりいつものステージが一番良いね

バクダンを投げられる

えーと、今度は慎重にと。（爆弾飛んでくる）うわっ。皆さん、また爆弾にはさまれました。（またつづく）

⬅ブロックだけではなく、壁越しにも投げることができる爆弾

バクダン先生のバカモン発言

ばっかも〜ん！爆弾は壁越しにも投げられるのじゃ！常に全員の動きを把握しておけ〜！

しぇいしぇい

自分の置いた爆弾にはさまる

（えーと、Aボタンを押してと。あっ！）皆さん、いままさにわたくし、自分の置いた爆弾にはさまれてしまいました。まもなく爆発いたします。（不安だがつづく）

⬅だれもが必ず1度はする失敗。静かに時が過ぎるのを待ち、爆発の瞬間"ボーン"と叫べば良し

バクダン先生のバカモン発言

ばっかも〜ん！自分の爆弾でやられるとは何事じゃ！始めは動ける場所が少ないから、慎重に置かねばならん〜ん！

あんにゃはしむにか

バクダンを蹴られる

よしよし、今回は順調にいってますわ。あれっ、なんだ？（爆弾がすべってくる）避けなくては。あっ……。皆さん、わたくしまたはさまれました。（まだつづく）

バクダン先生のバカモン発言

ばっかも〜ん！爆弾は蹴ることもできるのじゃ！そのくらい覚えとかんか！それにアイテムパネルを吹き飛ばすことが出来るのを忘れてはならん〜ん！

⬆むやみに爆弾を蹴らずに狙いを定めて蹴るのじゃ

⬆アイテムを敵に取られそうなときは蹴散らすべし

ノーマルモード

時間の狭間に吸い込まれたボンバーマンが全6ステージで繰り広げる熱いバトル。新ステージあり。

⬆しびれてぼんやびっくりふろあなどの新しいステージも目白押し

バトルモード

「ボンバーマン」の魅力といえばやっぱり対戦。全部で3つあるモードで最大5人まで対戦可能。憎いアイツに爆弾投げろ。

チャンピオンシップ

⬅5人の敵キャラと戦っていくモード

バトルロイヤル

⬅6人のキャラからひとり選んで対戦

マニアモード

⬅アイテムプレートの数を変えられる

楽しいパーティーにみんなが集まってやるの?

次のしあわせゲームは、爆弾置いてブロック壊し、爆弾置いて敵を倒す。それいけ爆弾野郎「ボンバーマン」の最新作だ。マルチタップ対応で多人数プレイが可能なこのゲームは、いまやパーティーには欠かせない1本。

というわけで、とあるパーティーにおける「スーパーボンバーマン4」のプレイの様子をレポートしてみる。(世界の挨拶(あいさつ)付き)

音にまとわされる

おや、乗り物ですか。いいですね。わたくしも乗りたいです。えっ、わたくしに歌を唱えと(音符をくらう)。それではひとつ。あれっ、遅くなりましたよ。あっ! 皆さん、わたくし歌の途中で2個の爆弾にはさまれました。(つづくかも)

⬆1度爆風をくらっても大丈夫な上、特殊攻撃もできる"乗り物"。さあ、唄って踊るがよい

バクダン先生のバカモン発言

⬆ブロックも通過可能　⬆こいつはロボットか

だんけしぇーん

おぶりがーど

人に投げられる

いよいよ、わたくしとアナタの一騎打ちですね。お互いフェアに戦いま…あれっ(壁越しに投げられてしまう)うっ。皆さん、わたくし今度はブロックにはさまれてしまいました。(いつまでもつづく)

⬆人のことを投げるキャラもいる。公平を記(しる)すために、投げられたら必ず"1本"と叫ぶこと

バクダン先生のバカモン発言

ばっかも〜ん! キャラにはそれぞれ固有技があるので気をつけねばなら〜ん!

外の人にやられる

こちらには敵がいないのでそちらにいきます(みそぼん爆弾投下)。うわぁ! 皆さん、わたくしやられました(終了)。いやぁ、やはりボンバーは盛り上がりますな(満面の笑み)。

⬆みそぼんをオンにしておけば、やられたあともプレイの邪魔ができる。そーっと爆弾を投げろ

バクダン先生のバカモン発言

⬅死んだら負けだ。負けたヤツは様になれ。(バクダン語録)

ばっくだ〜ん! いや、ばっかも〜ん! 負けて喜ぶな〜! 勝負は勝たねばなら〜ん! 修行せ〜い! ごほっ、ごほっ……

カンパ〜イ

スーパーボンバーマン4

●ハドソン●スーパーファミコン●4月26日発売●7777円

これからもしあわせでおねがいいたします

イエース。どうだよブラザー。しあわせになれたか〜い。えっ、あんまりなれなかったって。オーケー当たり前さ。しあわせは自分で見つけるものさ(ため息)。さあ、みんなもしあわせ探しの旅に出ようぜ。レッツゴー。

というわけで、しあわせゲーム大賞は作者取材(インド)のため長期に渡ってお休みいたします。

もちろんこのコーナーが休んでいる間にも、下で紹介しているソフトを始め、さまざまなしあわせゲームは発売されます。だから、みんな幸せに暮らしてください。

スタジオP(仮)

●アジェンダ●プレイステーション
●7月5日発売予定●予価5800円

動画パズルの珍作、第2弾。今回はパズルよりもツールのほうが主体となっている。なつかしキャラも登場。

⬆何といってもいちばん注目なのがツボ作り。作っては壊し、壊しては作れ

カジノで大当たりすると、ファンファーレが鳴り響くけど、あれを聞く度に思い出すことがある。それは、FCピンボールと(DATA)へ

DQキャラ CASTING(キャスティング)大会

読者のハガキから発展した、DQキャラを芸能人に例えると!? 編集部で厳選した結果がこれだ!

主人公

CAST 木村拓哉(スマップ)・森且行(スマップ)・中居正広(スマップ)・高橋克典(ミュージシャン)

●3人がスマップのメンバー。やっぱり美形だとジャニーズ系がいいようですな。高橋克典がいいという編集者の意見もありますが、似てるかな、個人的な趣味ですかKさん?

チャモロ

CAST キャイーンの天野(コメディアン)

●これは難しかったので、天野君ひとり。しっかりしてる鋭いツッコミなんかは合ってるかも。メガネ掛けてて、あの感じの顔はなかなかいないので難しいですな。あと、フィンガー5のアキラとかピッタリじゃない。…なんて誰も覚えてないか……。

テリー

CAST エドワード・ファーロング(T2などのハリウッド映画で活躍した俳優)

●外国人ぽい顔立ちのテリーだけに、これは文句の付けようがないハマリ役でしょう。でも、カップヌードルのCFに出てたこともあるよね。全身タイツでやかんのぬいぐるみ着て「オマチー!」とか言ってた奴。知ってる?

ミレーユ

CAST 鈴木京香(女優)・細野美沙子(女優)・安室奈美恵(ピンクのウサギの方)・リサ スティッグマイヤー(エニシングオッケーの人)

●イメージ的には細野美沙子さんなんかいいですけど、ちょっと歳行き過ぎかな。今どきミステリアスな雰囲気を持つ人ってあんまりいないので、難しいっスね。

ハッサン

CAST ウド鈴木(コメディアン)・佐竹雅昭(格闘家)・和田アキ子(芸能界の王)

●髪の毛の具合で選んでいる人が多いです。ウドさんは、へらへらしすぎですか。チャモロの天野君とコンビで「キャイーン」をやってもらいたいっス。佐竹雅昭さんは格闘家ということで体形も設定もぴったり。

バーバラ

CAST 観月ありさ(タレント)・安達祐実(同情するなら金をくれの人)・安室奈美恵(2回目)

●安達祐実ちゃんなんか妥当なセンだと思いますが、雰囲気的には観月ありさちゃんも捨てがたい。ロリーな雰囲気が似合う芸能人がピッタリ。まだまだ、探せばいろんな人が挙がると思いますが、貴方はどうですか?

私はこう思う

●ハッサン&チャモロがキャイーンの2人という意見には賛成(笑)バーバラは安達祐実ちゃんがいいな。性格は違うけど生意気そうな顔つきがそっくりだと思う。うん、それから芸能人じゃないけどテリーのイメージにそっくりな人がクラスメイトにいます。もちろん男。紹介できないのが残念(笑)。
沖縄県・白崎ゆずは

●キャラの配役は主人公→スマップ森、ハッサン→佐竹さん、ミレーユ→江角マキコ、チャモロ→映画『七日間戦争』に出演していた大沢健くん、テリー→反町くん、ターニア→中山エミリちゃん、バーバラは観月ありさちゃんがいいかも。
千葉県・メモル

●もし『VI』が実写化したら…。絶対テリーはエドワード・ファーロング!! んもー、他はどうなっても構わないから、これだけは譲れない!(誰に言ってるんだ)。あーいうヒネてて生意気そうなコはきっとハマると思いますわ。
東京都・神無月忍

■アニメやマンガになってるDQだけに映画化されてもおかしくないよね。もし本当に作る時には、是非これ参考にしてほしいっス。

島根県・乱吹からば
あて先はこちらへ。ハガキが少ないのでよろしく!

東京都・宮月めぐみ
合格おめでとうございます。DQ頑張ってね。

DRAGON QUEST EXTRA DATA

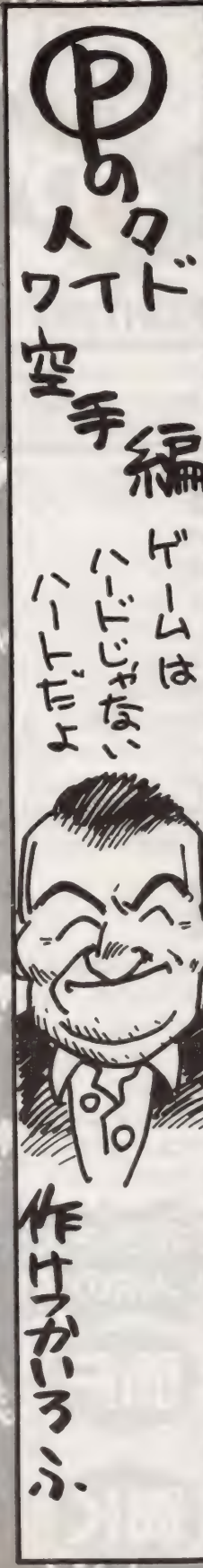
ベースボールの2本のソフト。ピンボールで役の777が揃った時のファンファーレと、ベースボールでホームランを打った時のそれとどう言うふうに違うのかを友達に自慢しながら解説してた。だから『VI』のカジノで大当たりする度に頭の中を、ベースボールのランナーが走る音(だっ…だっ…だっだっだだだだだだだと途中で加速する。電子加速装置がついているのだ! と当時友人は言っていた)が駆け巡るのだ。と、こんな少しだけDQにまつわっている話でもオッケーなので、みんな勇気をもって気軽にハガキを書いてみてください。幸せになれます(ウソ)。

ハガキはここに

〒102
東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社64ロクヨン編集部
「見聞録」係

次号予告

わが青春のDQスペシャル!!

います。もーすぐ花見の季節ね。桜の下に
Pの人力ワイド空手編
ゲームはハードじゃない、ハートだよ
作ササカいろふ
風の谷のナウシカ
博士質問があるのですが?
なんだね?
最近ゲームでリニューアルやリミックスとかでてますけどなんでですかね?
いい質問だね
そのことかね
ゲームも成熟してきて世の中のことを考える時がきたんだよ
具体的には?
うむあれは自然にやさしい再生紙みたいなものなんだよ
エコロジーじゃ
別にアイデアがなくなったワケじゃないんですね
トラ トラ トラ
じーちゃんホーキもってどうしたのって
あぶないって
敵機発見
良夫かあぶないからかくれていなさい米軍が攻めてきたから
ダダダダダダ
くらへアメ公
ツ
おまえのじいちゃんヴァーチャルリアリティだよな
グワーッ
ガクッ
ヤラレタ

HEY! HEY! HEY! ファイティングチャンプ FIGHTING CHAMP

ラーメンやピザは言うにおよばず、ビデオまで宅配の時代。夜中に無性にゲームが買いたくなるオレみたいな人のためにゲームソフトの宅配なんてやってくれるファミコンショップはできないのかな？

今回のお題は

VAMPIRE HUNTER

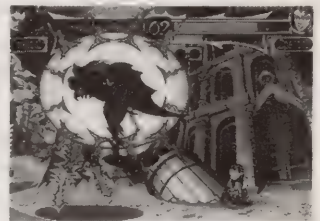
「削られた」と言われながらもこのクオリティを保つ豊富なキャラパターンは格ゲーファンなら必見！ま、強制はしないけど。

■カプコン
■¥6800
■セガサターン

「ヴァンパイアハンター」とは

前作『ヴァンパイア』からキャラも増え（『ヴァンパイア』はプレイステーションで発売予定）パワーアップした『ハンター』は基本的には2Dのいわゆる『ストII』タイプの格闘ゲームだ。
このゲームの売りは、技を出すことによってちょびっとづつたまっていくスペシャルストックゲージを使った派手めな必殺技と、地味ながら非常にテクニカルな（玄人格ゲーマニア受けする）チェーンコンボ、の2本柱だろう。
今回のファイティングチャンプはこの「スペシャルストックゲージ」「チェーンコンボ」2つをピックアップした。どちらも「ヴァンパイアハンター」をプレーする上では欠かせないテクニックなので「絶対あいつにだけは負けたくねぇ」とかゆー向上心バリバリなプレイヤーはぜひ読んでほしい。

CHAIN COMBO

⬅弱、中、強とボタンを押すことで「必ず繋がる」連続技。ボタン連打では成立しないので、タイミングは体で覚えるようにしたい

EX必殺技

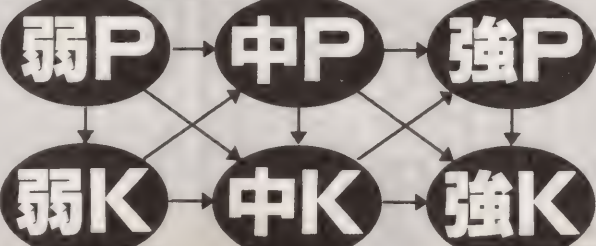
➡スペシャルストックゲージが1つ以上無いと出せない必殺技。ただしキャラによってはEX必殺技にゲージを使わない方がいい場合もある

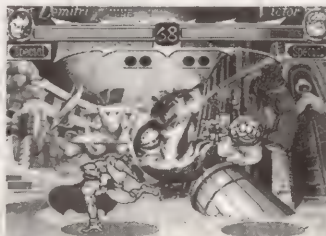
チェーンコンボの隠された秘密

「隠された」と言うほど大げさなものではないが、チェーンコンボには一定の法則のようなモノが存在する。詳しいことは下のカコミ参照してほしい。
ここではチェーンコンボの組み合わせでより大ダメージを与えることを考えていこう。

⬆モリガンは必殺技の組み合わせによりHit数が稼げる。しかしダメージは……

これがチェーンコンボの法則だ

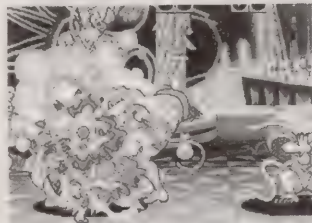
弱中強の順番で繋がるが、同レベルならばPKで繋がる。つまり理論的に6Hitが可能。ただしキャラによりPKが繋がらない場合もある。

チェーンコンボのうまみは安定ダメージと弱P（または弱K）が入った時点で3Hit確定する点（オートガードならなおさら）。
チェーンコンボで一つ注意しておきたいのが上段と下段の使い分け。ほとんどの技は下段より上段の方が「のけぞり」が少ない。例を挙げるとすればオルバスのP系チェーンコンボ。上上上なら3Hitだが上上下（上下下はダメ）なら下段強パンチが2Hitするので1発多く当たる。ダメージ的にはほとんど差がないが、覚えておいて損はないだろう。

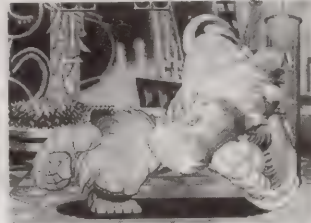
⬆ビクトルのように通常技でもダメージが変化するなら出来るだけ大ダメージな技を選ぶ

⬆チェーンコンボの最後をリーチのある技に変えると普段よりさらに決めやすくなる

⬆4Hit以上出てもダメージは大したことなかったりするので無理する必要はない

スペシャルストックゲージはこう使え

EX必殺技

キャラによってはコマンドにキャンセルがかけにくい場合もあるので注意。

ES技

基本の必殺技の強化版。連続技に組み込みやすいので使い勝手がいいのだ。

ドノヴァン

スペシャルストックゲージのメインはプレスオブデスを追い討ち代わりに使いたい。ES技は技性能が悪いので×。

↑プレスオブデスは弱中強で場所選択

レイレイ

放天撃の後の追い討ちに使うのが楽だが追加ダメージはわずか。それより天雷破で積極的に攻めていくほうが得だ。

↑ガードがとにかく判りにくい放天撃

デミトリ

EX、ESどちらでも可（追い討ちは不可）。ミッドナイトプレジャー、カオスフレア、デモンクレイドルがオススメ。

↑ESならカオスフレアもダウン技に変化

モリガン

基本的にはなんでもOK。ESはシャドウブレイド、ベクタードレイン。EXならダークネスイリュージョンで決まり。

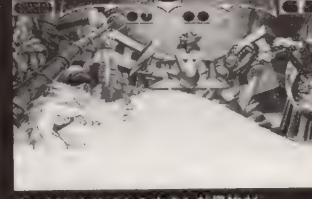
↑コマンド途中の技をHitさせつつ出す

ガロン

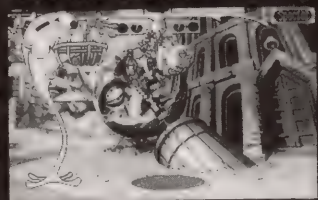
チェーンできざみつつ、EXドラゴンキャノンで一気にケリをつけたい。同じEX、ミラージュボディでも許可!!

↑ドラゴンキャノンはケズリでもOK

オルバス

ESでソニックウェーブの射程距離を延ばしてもしょうがないので、シーレイジなどEXメインで使っていこう。

↑シビれさせてから出すと効果的だ

ザベル

リーチを活かして通常技でチクチク攻撃。相手を固めたらヘルダンクだ。全体的に攻めキャラ、攻め続けろ！

↑あまりEx技にこだわらない方が楽かも

ビシャモン

飛び込みKから弱Pそして鬼首捻りがかなり使える。相手の体力次第では連ね切りでケズるのもいいかもしれない。

↑レバガチャ＋ボタン連打で回数アップ

フェリシア

フェリシアは「みんなありがと～」でもなんでも可。追い討ちも入りやすいので、確実にダメージを与えられる。

↑元から追い討ちが決まりやすいので狙い目

アナカリス

EXはどれも使い勝手が悪い。追い討ちやESで使うべき。相手の起きあがりにミイラドロップを重ねるのは基本だぞ。

↑ESミイラドロップはしゃがまれても掴む

サスカッチ

必殺技からES技への利点はあまりない。どうせ使うならEX。特にビッグアイスバーン用にゲージを温存すべし。

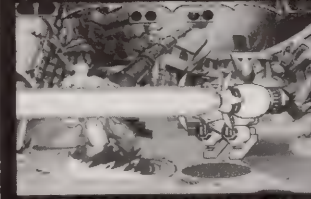
↑ゲージをためやすいのに使い道がイマイチ

ビクトル

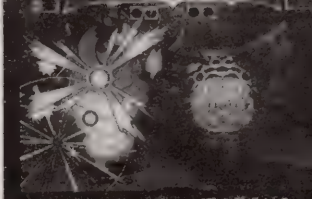
ビクトルは元から攻撃力が高いのでES、EX共に「入ればウハウハ」状態。特にサンダーブレイクが良さげ。

↑コマンドがため系なのが玉にキズ

フォボス

とにかく相手に近づかれないようにプラズマビーム、これしかない。余裕があるならコンフュージョナーを狙え。

↑対戦してて一番ムカつくのがコレか？

パイロン

コスモディスラプションが入ればレバー前強Pやゾディアックファイア、ガードならギャラクシートリップで裏回り攻撃。

↑ガードされたかどうか一瞬で見分けろ

馬ゲー三昧(ざんまい)!

なんとびっくり、あの人気ソフトWP2がＰＳ版で発売されるぞ。さて、その出来映えやいかに!?

COMING SOON!!

ウイニングポスト2 PS版

■発売元　光栄
■発売日　1996年3月22日
■対応　PS
■価格　9800円

あの「WP2」がフルポリゴンでプレステに登場!!

あの「ＷＰ２」がＰＳ版で発売されることになった。ＷＰシリーズでは、つい最近サターンとＰＳで「ＥＸ」をリリースしたばかり。「えっ、もう新作が!?」とびっくりしているファンも多いはず。でも、こんなことで驚いていてはいけない。ＰＳ版では、これまでのヴィジュアル、サウンドともにすべて一新されている。レースシーンはフルポリゴンで描かれた迫力の映像に、ニューアレンジで収録されたＢＧＭはＭＩＤＩ音源を使っているため、耳にうれしいハイクオリティな仕上がりにと大きく変わっているのだ。

一方、ＷＰならではの競馬世界はそのまま健在。プレイヤーは30年というゲーム期間中に、「最優秀馬主賞」「全ＧⅠ制覇」「全重賞制覇」などの目標を達成したり、自家生産馬(かせいさんば)の血統を残して、独自のサイアーラインを築いていったりと、自由にゲーム世界を楽しむことができる。競馬サークルの人々との心温まる交流ももちろんアリ。これをパワーアップした内容で楽しめるなんて、いうことナシだね。

迫力の映像

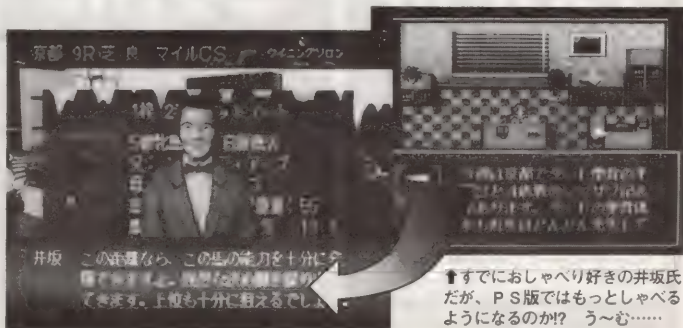
⬅⬆これがフルポリゴンの迫力映像だっ!!　かっこよくてなんだかうれしくなっちゃいますよね（井坂風）。レース以外の映像も、すべてリニューアル。新しいＷＰ２の世界がいま、幕をあげるのだ……

視点の変わるレースシーン

ＰＳ版になって一番変わったのがレースシーン。なんとフルポリゴンで描かれた迫力のレースシーンが実現することになったのだ。他の競馬ゲームに比べると、いまひとつレースシーンが弱かったＷＰだが、このポリゴンレースシーンの登場で、もはや弱点なしといったところ。しかも、コントローラー操作で、レースシーンの視点を自由に変えられるようになったというのだから鬼に金棒(おにかなぼう)だ。ポリゴン馬の迫力レースを、次々変わる視点で見ることができるなんて、いやぁ、想像するだけでも楽しそう。早く体験してみたいよね。

⬅フルポリゴンのレースシーン。迫力満点だね。やっぱり競馬はこうでなくっちゃ

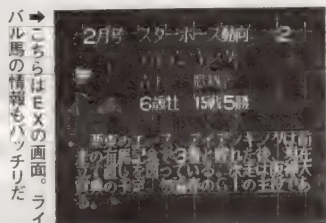
秘書たちもパワーアップ

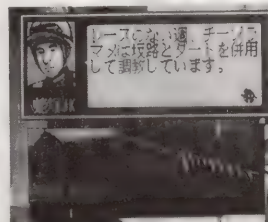
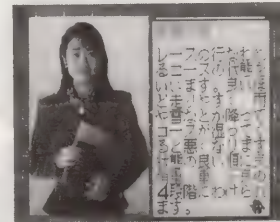
ＷＰ２といえば、何といっても秘書。井坂、有馬、宝塚……といったユニークで有能な（？）秘書たちとの交流が、ゲームの楽しさのひとつ。ＰＳ版では、この秘書たちのメッセージ量が大幅に増えるという。メッセージが増えることで、それぞれの秘書の個性が、さらに際立つこと間違いナシ!!　秘書ファンにはうれしい限りだ。

⬆すでにおしゃべり好きの井坂氏だが、ＰＳ版ではもっとしゃべるようになるのか!?　う～む……

「競馬ニュース」が充実

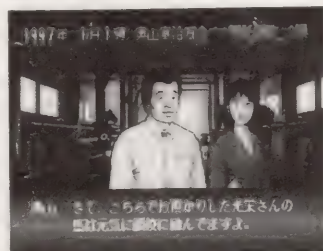
先週のレース結果を始め、競走馬、騎手、調教師、生産者、馬主などの成績ランキングや、その週末に行われるレース情報などお役立ち記事が満載の「競馬ニュース」。毎週発行されるこの新聞は、ある時は馬券予想の材料に、またある時は次の種付けで使ってみたい優秀な種牡馬を調べたりと、さまざまな活用ができる。PS版では、この「競馬ニュース」が、いっそう充実した内容となって登場する。馬主ライフの必需品となること受け合いだね。

⬅これはSFC版のもの。レースの結果が一目でわかる

➡こちらはEXの画面。ライバル馬の情報もバッチリだ

お役立ち「競馬用語辞典」

「テキ」「ソエ」「斜行」など競馬には、難解で特殊な言い回しがたくさんある。競馬初心者の中には、「何のことやらさっぱり…」なんて人も多いはず。でも、ご安心を。PS版にも、便利な「競馬用語辞典」がついている。秘書を通じて検索できるこの辞典をひくと、競馬用語をわかりやすく、そして詳しく勉強することができる。初心者でなくとも大いに活用して、競馬の知識を深めよう。

⬅EXでは、赤く表示してある言葉を調べることができた

⬅これもEXの辞書画面。親切な解説がうれしい

馬を取りまく500人の人々

WPの競馬世界には、プレイヤーである馬主やパートナーの秘書の他にも、たくさんの人々が登場する。調教師、厩務員、騎手、生産者や他の馬主などその数しめて500人あまり。もちろん人間だけでなく、愛馬と熱戦を繰り広げることになるライバル馬たちも多数登場。これらの登場人物は、人馬ともに細かく性格設定がなされており、ゲームをドラマチックに盛り上げてくれる。所有馬と同世代のライバル馬との対戦物語。また、所有馬がGⅠに出走するに至るまでの、調教師や騎手たちとの苦労物語。人と人、人と馬、馬と馬のつながりを感じることによって、よりいっそう馬主としての感動が大きくなるはず。

⬆競馬にかかわる多くの人たちによって、WPの世界は形作られている

SFCのパスワードもOK!!

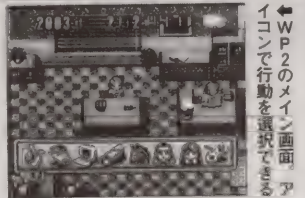
GⅠをいくつも勝つような名馬ができたら、やはり試してみたくなるのが、他の人の馬との対戦レース。手塩にかけて育てた馬を、友達の馬と対決させるのは、競馬ゲームの楽しみのひとつだよね。PS版にももちろん対戦モードが付いている。しかもうれしいことに、SFC版WP2のパスワードにも対応しているという。これで、かつてSFC版で作った名馬と、PS版で新しく作った馬とを戦わせたり、SFC版しか持っていない人との対戦も楽しめちゃうのだ。

⬅SFCのパスワードも使えるとはうれしい限り。めざせ最強馬!

⬆対戦レースもポリゴンで楽しめる!

ちょっとおさらい これまでの「ウイニングポスト」

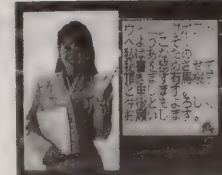
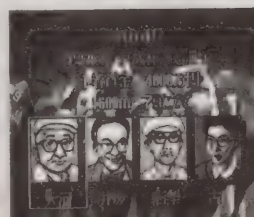
SFC版「ウイニングポスト2」

SFC版「WP2」は、WP人気を一気に広げた名作。30年という限られた時間の中で、ライバル馬たちと戦い、自らのサイアーラインを築いていく熱い物語にはまった人も多いはず。

⬅WP2のメイン画面。アイコンで行動を選択できる

➡レースはモニターと競馬場の2種類で楽しめる

➡地方交流レースに出走することもできる

サターン版「ウイニングポストEX」

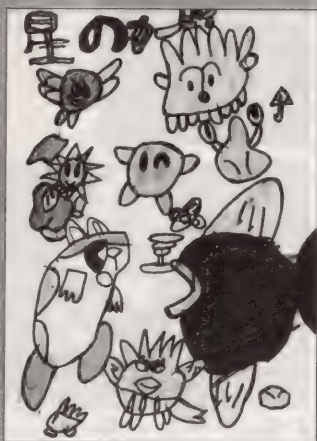
ついこの前発売されたばかり、という感のあるサターン版「EX」。同時にPS版でも発売されている。ゲーム世界はWP2とほぼ同じなのだが、随所に実写を取り入れたヴィジュアルが「EX」の特徴。事務所画面も取り込みで、まさに高級感あふれるオフィスという感じ。何といっても、秘書の有馬桜子様が実写で登場したことが、ユーザーの間で大きな話題となった。

⬅秘書の桜子嬢が実写で登場。EXは実写を多く取り入れているのが特徴

⬅EXではいろいろなタイプの予想家が登場。予想家のランキングもある

はみだし超読者●50円の切手が付いた綴じ込みハガキを作ってくれないかなあ？（ウソです）（東京都・モリス）☆50円切手を自分で買うからこそ、楽しいんじゃない？投稿って。

64 仮題 超読者

前号の超読者を見ていたところ、先輩が、「桜はまだ先だろう」という指摘が!!! そ、そういえば梅もまだ八分咲き!! しまったあぁ〜!! しかもコレから新学期だって〜の。ちと気が早かったな。

前号のタイトル取り消し。桜はまだ早かった。

今週のホームラン

⬆京都府　桑原翔
上手でちゅね〜♡　可愛いから今回思いっきりヒイキブッこいた私。

今週のゴン俵

●この前、『巨人の星』（『行け行け飛雄馬』）をアカペラで歌ってたら、友達が「え？　今なんてった？」と言うので「♪おっもっい〜込んだ〜ら？」って歌ってやったら、「（笑）オレずっと‘重いゴン俵’だと思ってた〜」……ウケを狙ってんのかと思ってたけど、どうやら本当のようです。（滋賀県／イエイ！　ロンドンストンプ）
☆虎舞竜みたいに『行け行け飛雄馬〜第２章〜』ってのを作れば？

読者の声

●２／９号。俺はいつものように64を買い、マッハ２のスピードで家に直行し64を読みふけった。ふとあるページで手を止める。高橋名人ではないか！　右のページを見る。そこには名人の「右手」があった。あの16連射を生み出したその手は大きかった。俺の家のファミコンが大破してできなくなってしまった『高橋名人の冒険島』を前にし、名人はナスビが嫌いだということを思い出した。ファミコンが破壊される前にエンディングを迎えることができなかったことをとても悔やんでいる。悪かった、高橋名人。でもきっと友人宅でクリアするから。（茨城県・ＯＨ！ＹＥＡＨ！15の男）
☆昔、高橋名人インチキ疑惑っていうのがあったけどな〜!?　よく覚えてないんだけど、結局アレってなんだったの？

今週の素朴な疑問

●しばらく前に『ウィザードリィ・外伝　』（ゲームボーイ）を新品で買い、最近やっとこクリアしました。そして、新たに『ウィザードリィＶ』（ＳＦＣ）を中古で買ったのです。家に帰り、さっそく始めてみるとなんと店のアイテムが全部そろってるではありませんか。たぶん、前の持ち主が全

⬆沖縄県・川村郁恵
日本歌謡界の雄、坂本九ちゃんも死者の指輪で生き返ればいいな。

６４おまかせマーケット

＊唯一の読者と読者だけのふれ合いコーナーです。

君のいらない物、ずっと探してたのに見つからなかったものを売買するコーナーです。みんな有効に利用してちょ♡

買います

●譲ってください。『ラグランジュポイント』か『悪魔城ドラキュラファミコンベスト』（ＣＤ）をお持ちの方、定価の半額で買います。詳しくはハガキで連絡をください。２、３年前から探してるんですが、一向に見つかりません。注文したら発売中止だって言われるし。中古もないし……。でもちょ欲しいしー！（朝日奈さん風に）ホント困った。
〒063 北海道札幌市西区福井4-11-11　坂井太陽

●譲ってください。
ＳＦ版の『アンジェリーク』を探しています。中古ショップをいろいろまわりましたが見つかりません。よろしくお願いします。希望価格を明記のうえ、封書で連絡ください。
〒570 守口市金田町3-48-13 中嶋聡

※売り手、買い手間のトラブルについて編集部は一切責任を負いませんのでご了承ください。また電話での問い合わせもご遠慮下さい

お便り募集のまわりのイラストも募集!!

メガトン級の投稿を！
おえ～い！　投稿をくれないかい？新コーナー、胸キュン、定番のコーナーなんでもいいからおもしろいのをオクレー!!あてさきはすべて、〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社64編集部「超読者（仮題）」係まで

部揃えてから売ったんでしょう。データの初期化のしかた、知りませんか？（京都市・ワテン）
☆詳しくは知りません。読者で知ってる人はいませんかー？

今週の美品

●私がよく使ってる絵の具、「ターナーのアクリルガッシュ」はすごくいい。発色が良く、固さもちょうどいい。特にコバルト・ブルーは私のお気に入り。すごくキレイですよ。自信を持っておススメします。（千葉県・ＶＯＷ読みましたよ！）
☆よくわかんないけどアート系の人にも人気の超読者だ。

今週のこだわりの人

●僕のこだわりの人、それは細江慎治さんです。ナムコのゲームミュージックを作ってる人ですが、ロッテルダム・テクノや今話題のジャングルなどダンスミュージックなどをゲームセンターで鳴らしている人です。細江さんの曲はゲーム・ミュージックを超えた。ファンになった人はインディーでＣＤを出してるので聞いてみてね。（東京・かつお唐辛子）
☆ジャングルといえば田原俊彦の「ジャングルジャングル」だよね、やっぱり。（全然流行がわかってないのかもな、オレ）

パンチのモテたい私

白馬の王子を探す人気（？）コーナーもとうとうここまで縮小。いよいよライター生命を絶たれるか？もうギブアップか？　極めつけに今週は写真も入ってない。グッスン。
●広沢ぁー、なんなんだよ、このコーナーは。世の中ナメてんじゃねーよ。こんなんでモテたら誰も苦労しねーんだよ！　全く……。だが、その心意気、気にいったぜ。これからもよろしくな。ちなみにオレは20歳だ。採用されたら写真送ってやる。イイ男だぞ！　じゃーな。（愛知県・オレ様Ｚ）
☆とかなんとかいって本当はアタシのこと気にいってんのね♡　恥ずかしがり屋さん、ププ。

今週☆の宣言

●３月24日、ぷよぷよマスターズ大会で絶対予選落ちだけはしないぞー、と誓う私である。去年は全消しを知らず、予選落ちしてくやしかったー！　だから、今年こそ！あ、64は取材に来ます？（栃木県・デニーズのピータントキーラ・カーン）
☆ペンネームのキーラ・カーン　はキラー・カーンの間違いでは？どうでもいいところでツッコミを入れてみた。大会、ガンバって!!

新連載！
祥子ちゃんの素顔発見コラム
菅原祥子のときめいて胸キュン♡

スガワラサチコ
1968年生まれ。声優。『ときメモ』の虹野沙希役ほか、CMや舞台などでも活躍中。スリーサイズはＢ８６・W58・H80

前回は卒業式の話にからんで恋の話をしてもらいました。さて、今週はどんな話なのかな？

朝一番のスタジオ。久しぶりの顔が集合だ。ラジオドラマ、“もっとときめきメモリアル”の収録っていろんなタイプが集まった共学校のようである。いたずら男子に、リーダー格の女の子、あるいはマイペースの女の子とまあ一言では語れないほど。ときメモのキャラクターとどんぴしゃの人もいれば、全然違う人もいるんだよ（笑）。違いを比べるにはラジオドラマのラストにある“今日のお題”もしくはCDドラマについてる“きらめき高校投票箱”なんかをじっくり聞くとキャラクターと声優自身の性格の違いがわかるはずだ。

さて、さちの演じている虹野沙希ちゃんは明るくって根性大好きっ子。さちはどっちかといえば虹野さんに近いかな。あるイベントの帰りの出来事。東京駅で「おつかれ様でした!!」とスタッフと別れた直後に、「うそお～!?　本人だア!!」とときメモフリークに大興奮されちゃったくらい、虹野さちなのだ。さて話を戻そう。

ラジオの収録も無事終了。余った時間で「ときメモのぱずる玉をやろう」ということになり、ゲーセン巡りをする。1軒目、２軒目とも置いてなく急きょ、車のレースで勝負。車の運転にはわたくし、自信があるのだ。なのに～。３位、４位（６人中……しくしく）。結局、れい様（鏡魅羅役）が1位を獲得した時点でレースは終わりとなる。そしたら２Fにぱずる玉があるという情報を入手。急いで２Fへ!!　自分のキャラクターの声が聞きたくて１０人くらいで大騒ぎ。昼間から女子が２台のぱずる玉に群がってる状況を見たらあなたはどう感じるのかな？　かなり不思議な状況だったに違いない。いやア～なるみさん（伊集院レイ役）が超うまいっす。おかげで虹野さんが勝てました。玉がどんどん降ってきて負けそうになるとキャラクターの顔が苦しむのよ。その顔ときたらエッチ♡　負けても許せちゃうわ。「右、右……そこそこ!!」と私たちの声がうるさくってゲーム機の声なんて聞こえない。そんなもんだから、私たちに気づいた人が、「えっ!!　みんないるゾオ!?」とびっくりしても、予想を超える人数、迫力で近寄れず、硬直してたよ。それにしてもいっぱい汗かいて遊べて、騒げて最高に楽しかったア。もっちろんその後の打上げでのビールも最高にうまかった。ちなみにさちはお酒が超弱くて最初の一杯（一口といったほうが正しいか）のあと顔を真っ赤にしてパクパク食べ、しゃべってるうちにあら不思議。さちのお酒のグラスがウーロン茶に変わってるんだよね。周りが心配して、なんか“さちに日本酒の味を教える会”がにわかに計画されているとか。とにかくはちゃめちゃ愉快なときメモファミリーが大好きです。

いきなりさちのQ&A

Q　バレンタイン誰かにあげました～？（横浜市／好雄君の親友）
A　実は（本命も義理も）あげてないの。気がついたら２月14日が過ぎていたのです。そういう好雄君の親友はホワイトデーに自分のハートを伝えましたか？

コラムな空間
MAISON DE LA COLONNES

今回で連載2回目となる当空間。空間の充実度を高めるために、近々改装工事が入る予定もございます。

神楽坂　現場通信　第2回……山中 正治

企画提案はこんな感じで決まります

私はいま、フィルインカフェというゲーム開発会社にいる。ちなみにメーカーではない。いわゆるゲームを制作する開発会社だ。肩書きは取締役兼遊び人。つまり、いつも遊んでいて時々企画書をつくってプレゼン（＊1）したり、現場をチェックしたり、シナリオを書いたりする人ってワケ。今回は野望を抱いて企画提案した時の話。

●

1月中旬　某ゲームがUPする

スタッフの苦労の末に、1本のゲームがマスターUP（＊2）する。

▼

1月下旬　新規企画を考える

そのライン（＊3）で次に開発するゲームの話をする。山中は企画兼プログラマーの人間が1人でつくっていたゲームの話を持ち出す。X68という過去のパソコン上だが、サンプルでゲームが見せられる強みを利用してみた。

▼

2月上旬　クライアントに電話する

山中は以前から何か一緒にやろうと思っていたクライアントにTELし、近日中に企画提案したい旨を伝え、担当者との作戦会議の日程を決める。企画提案を確実に仕事へと持っていくために、この会議は不可欠なものなのだ。

▼

2月中旬　担当者にサンプルを見せる

担当者に会社へ来てもらい、サンプルを見せる。担当者への感触は上々。

▼

2月中旬　担当者と作戦を練る

山中は企画提案する主旨を担当者に伝える。担当者だけで社内プレゼンにかけてみることになり、最善策を考える。山中はクライアントが遠いので、ホッとする。

▼

2月中旬　企画提案書を作成する

様々な作業の合間をぬって、作戦会議で決めた企画提案書を作成。山中はスケジュールと見積、スタッフリストを添付し、何とか仕事にこぎつけるように気をくばる。

▼

2月下旬　社内プレゼンの結果を聞く

担当者が作戦通りに社内プレゼンをおこなってくれたようで、結果もOK。しかし、契約まで何が起こるか分からないことを知っている山中は手放しに喜ぶわけにもいかないのであった……。

●

なんかスゴイ大ザッパだけど、企画提案までの日常はこんな感じ。実際に企画提案する時は、決まって他のマスターUPと重なるので、余裕もなくてドタバタもんなんですけどね。

野望　恋愛物で勝負する！　題字　河岸 正行

やまなか せいじ

ゲーム制作を主な業務とする株式会社フィルインカフェ所属。通常の仕事とは別に、マンガの原作なども手掛ける。現在、Jリーグのチーム育成に夢中になりつつ、PSのRPGのシナリオという物量作業と格闘中（ガンバ山中！）。

真・シネマ天国　第2回……黒木 通利

ものまね王座決定戦　—殺人鬼編—

人間には怖いものが観たいって感情が多かれ少なかれあるよね。ただ、怖いものというのは人それぞれで、幽霊が怖い人、高いところが怖い人、異様な状況が怖い人、自分の奥さんが怖い人(笑)とかいるわけなんだけど、映画にはそういった多様なニーズにお応えするために、ホラー、サスペンス、スリラー、コメディ(笑)といった、さまざまなジャンルが存在してるんだ。最近では『羊たちの沈黙』をはじめとする、異常犯罪を扱ったサイコサスペンスものが多いけど、今回ご紹介する映画『コピーキャット』もそのひとつ。

〝キャット〟と聞いて、思考回路の中をチャトランが疾走してしまった人が知り合いに若干1名ほどいましたが、名詞「copycat」は人の真似をする人という意味。過去のさまざまな殺人鬼の手口を、そのまんま真似て殺人をおこなっていく、ある意味、任天堂の「カービィ」みたいなコピー好きな連続殺人犯と、犯罪心理分析医との戦いを描いた作品なんだ。モチーフとなっているのは〝プロファイリング〟と呼ばれる科学的犯罪捜査の手法。これは犯罪者の行動パターンなどを研究し、データを元に犯罪者を特定していこうとするもので、『FBI心理分析官』(ロバート=K=レスラー&トム=シャットマン/早川書房）でメジャーになったんだよね。TVでは浅野温子主演の『沙粧妙子最後の事件』(フジテレビ系・ビデオ発売中）が、プロファイリングをモチーフにしてたっけ。

主役であるアゴラフォビア（屋外恐怖症）の犯罪心理分析医には『エイリアン』シリーズでおなじみ、シガニー=ウィーバー。相方となる女刑事役には『ピアノレッスン』のホリー=ハンター。タイプも背の高さも違う2人の女性と冷酷な殺人鬼との対決は、おっかなくもスリリング。この映画、衝撃的なシーンで驚かされるのではなく、なんていうか、じわりじわりと恐怖が近づいてくるって感じなんだよね。恐怖感の盛り上げがうまくて、背筋は冷え冷えなんだけど、ついつい画面に釘付けになってしまった。

あと、ディテールに関していえば、パソコン通信が小道具として使われているんだよね。パソ通に興味のある人にとっては、これも見所のひとつかもしれないな。

ゲーム業界、特にアドベンチャーゲーム系の分野では、『Dの食卓』や『学校であった怖い話』などのホラー系が優勢なんだけど、今後はこの映画のような犯罪心理捜査をモチーフにしたサスペンスものも出てくるといいよね。

コピーキャット
1995年 米映画
現在公開中
日本ヘラルド
124分

くろき みちとし

最近、もっとも感情移入してるTVドラマが「白線流し」。これを観ていると、高校生の時に抱いていた想いとか、年をとって失ったものとかについて、つい考えてしまう。この号が出る頃には、そのクライマックス。楽しみだなあ。

コピーキャットっていったら、ふつうは複製ネコだよね？

(注釈)＊1．プレゼン：つくりたいゲームのために企画提案書をクライアントに持ち込む儀式。完全にうまくいくことは、ごくまれである。
＊2．マスターUP：商品としてゲームを完成させたこと。時々、虫がついていることもある。
＊3．ライン：ゲームを開発するチームのこと。気が合わないと分裂を起こす。

すっぴんトーク 第2回 寺脇 妙子

うかれすぎはバカをみる。要注意!!

アナタは「無知」という言葉を身近に感じたことがありますか?…

先日、借りたゲームソフトの返却&打ち合わせで編集部へ行った。さっそく担当のT氏が、ニコヤカに私に近づいてきた。T氏はイイ人で前回の「おちゃめな事件」のことはすっかり忘れているようす。「フッ、楽勝、楽勝…」

「コレ、おすすめだよ!」とT氏。見れば『鉄拳2』が! 「ムムッ、これは見たことがあるわ」「あー、これ知ってますよ。ストリート・ファイターみたいなヤツだ。やってみたいなー、貸してくれ!」。ところがT氏ったら「ダメです」とひと言。「なんでー、なんでー。今度はゲットじゃなくって、ちゃんと頼んでるのに! ケーチ」「まぁまぁ、寺脇さん、そう興奮しないで。これはまだ、発売前だから、持ち出しは禁止ってヤツで」まぁ、そういうことなら仕方ないということで…『鉄拳』の1を借りた。

「プルプル、プルプッ、寺脇です、あっ、りみちゃん(←心の妹です)。ちょいと、ちょいと一聞いて。実はね今ウチに『鉄拳』があるんだー。ねぇ、ヤリに来ない?」あたかも自分のもののようなくちっぷりの私。「行く行く」と彼女はふたつ返事で答えてくれた。「じゃ、何かお土産よろぴくなーのよー」と、ちょっとうかれ気味の私。

1時間経過。ピンポーン。「ちーっす、みかわやでーす。なんちって」「いらっさーい、みかわやさん。でも今日は注文はなくってよ」と、さらにうかれまくる私たち。「じゃ、やってみますか?」と、借りた『鉄拳』を紙袋からゴソゴソ。とたん、私は笑いが止まらなかった。なぜなら、どっから見てもCDなのだ。「ねぇ、たえちゃんどしたの?」「編集のTさん、間違えてCD入れてよこしたよ」「ヤダー、変な人Tさんて。ハハハ」と、りみ。「なーんかね、ちょっとおかしな人とは思っていたけど、まさかここまでとはねー」「でも、このCD誰のだろっ、聞いてみようか」…ところがウンともスンともいわないCDだった。「さすがTさんのCD。持ち主に似てヘンなのだ! キャハハ」「じゃ、仕方ないからお約束のパチンコ(スーファミ)といきますか!」こうして私とりみちゃんの夜はふけていったのでした…。

あくる日、さっそくT氏に電話を入れた。「もしもし、Tさんですかー。きのう借りた『鉄拳』なんですけど、あれじゃさすがの私も遊べませんよー(ニヤニヤ)」「あっ、そうか寺脇さんちってプレイステーションなかったんでしたよねー」「へっ?、何じゃ、そのプリンス・ゲートって」「違う!プレイステーション」「音が出ないCDが入ってただけなんですけどー」「えっ、あのCD聴いたの? プッ」「あっ、今笑ったな!? それともオナラかな? なんちってー、ハハハ…(涙)」

アナタは「無知」という言葉を身近に感じたことがありますか…? ハハ

てらわき たえこ

最近地震が多いですねー。近々引っ越しをするんですが、今度は4Fになるんです。上の方が揺れるっていいますよねー。イヤデスネー。現在のログセ「BOX行きたい!!」&「もう残り時間わずかじゃ、スノボに誘え!」

ハマリゲーを描く 第2回 ゲスト 黒澤 貴久

くろさわ きく

編集プロダクション、ターニング・ポインツ所属の下っ端ライター(♀)。ゲームのマップも描いたりするため、このコラムに登場することに…。熱心なPSファンで、『バイオハザード』『鉄拳2』の発売を指折り数えて待っている♥

今夜は対戦三昧

怪奇映画が好き。ホーンテッドマンションのためにディズニーランドへも行く。でもって格闘ゲームもバリバリやる。こんだけの条件がそろっていて、このゲームにハマらないワケがないでしょ。連続ヒットが気持ちいいチェーンコンボ、ガードキャンセル(初心者にとっては、会心の一撃のようなものだ)の爽快感と、各々に違った個性で自己主張してくるダークストーカーズの動きは絶品。これぞ魔性の魅力といったところでしょう。

入居者募集中!!

当空間では業界有名人、および芸能人の方の御入居を心よりお待ちしております。本誌読者が読む気になる、読んで面白く、ためになるコラムは大歓迎いたします。我こそはと思われた方は、当空間管理人まで編集部宛て御連絡くださいませ。

ちょっと前に発売された

最新ゲームだけがゲームじゃない！　編集部とライターが選ぶ秀逸なゲームを紹介するのだ!!

逸作博物史

ライタープロフィール

藤渡　和聡

先日、確定申告に行ってまいりました。去年に続いて2度目なんですが、今回は、事前に本で勉強していたので、あらかじめ用紙に必要事項の記入を済ませていったところ、わずか十数分で全て手続きが完了しました。それにしても思うのは、税金をもっと払いたいなぁと言うことです。なんでって、そりゃぁ普通は払いたくないと思うでしょうが、私の場合申告で低収入が露呈されるので････

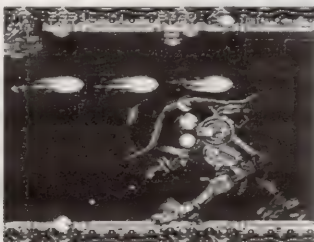
アクスレイ

●スーパーファミコン
●'92年9月11日発売
●¥8,800
●コナミ
●シューティング

シューティングがはやらなくなったと言われて久しいです。過剰なパワーアップ競争と異常な難易度の上昇で、「ちょっと遊んでみたいだけのプレイヤーお断り」状態だったので当然の結果だけどね。

特に家庭用ゲーム機では、売りの一つとしてアーケード版の移植があったわけで、あっと言う間に１プレイが終わりアーケードで人気が上昇していた対戦格闘や、大型筐体ものに比べて、売上の面でもやっかいもの扱いされ出したため、移植の元になるアーケード版の数が激減し、その結果、問屋での受けも悪いシューティングをわざわざ発売しようなどと言う奇特なメーカーは減っていたのでした。

そんな中でリリースされたのが、今回紹介するコナミのスーパーファミコンオリジナルシューティング『アクスレイ』です。スーパーファミコン本体発売から２年後という、開発者がそろそろハードの性能を熟知して来たであろう時期に発売された本作は、縦横交互に変化するスクロールと、さまざまな機能を駆使して目の前に展開する驚異の映像表現で、コナミファンやシューティングファンを狂喜させました。当時、予定を大幅に遅らせてのリリースだったけど、待たせただけのことはある会心の出来だったんです。

設定は、謎の敵に侵略された異星の人々が５年の後に建造された唯一の希望『アクスレイ』を駆って、奪われた惑星を次々と奪還しながら敵の本拠地を目指すというもので、ビジュアル垂れ流しではない、必要最低限のデモシーンでプレイヤーをやる気にさせるオープニングや、出撃前の武装選択画面の曲、武器を決定した時の台詞など、これから始まる激戦の前の緊張感とやる気をかき立ててくれる秀逸な演出でした。各面は、雲に覆われた小惑星、スペースコロニー、都市惑星、水が溢れ菌類がはびこる惑星、溶岩の惑星、闇の要塞と進み、最後に待ち受けるボスを倒すとクリア。画面を覆うほどの弾は出ませんが、絶妙なバランスと８メガとは思えない濃い内容で絶対のお勧め品、まだ遊んだことのない人、シューティング好きだったら迷わずやってみてください。決して後悔はさせません。１６メガも使ってパッとしなかった、どっかのメーカーの綿みたいなシューティングとはわけが違いますから、本当に。

↑『グラディウス』シリーズとは一味違う、渋い魅力のシューティング、復活時のハマリもない優良ゲーム

46億年物語

●スーパーファミコン
●'92年12月21日発売
●¥9,600
●エニックス
●アクション

生物は長い長い時間をかけて進化を遂げ、やがて『アクスレイ』などのゲームを楽しむことの出来る私たち人間にまで到達したわけですが、そういった生物の進化にスポットを当てたアクションゲームが、『４６億年物語』です。

ゲームは生物の進化を大まかにくくり、それぞれが１ステージとして進行します。もともとパソコンでリリースされていたこのソフトは、スーパーファミコンに移植されたときにアドベンチャー要素と成長の要素を持たせたアクションゲームに生まれ変わりました。

そして、そのことがこのゲームをとっつきやすくしているのです。

ステージの始めには、大きな時間軸で区切られたその時代の、簡単な説明がメッセージで表示されます。それにあわせてその時代ごとにあわせたイベントをクリアしていくのですが、出現するさまざまな生き物を倒して食べることで、自らの身体を進化させるのです。そうすることによって、体力を上げたり、攻撃力を上げたりといったことができるのですが、進化のしかたが身体のパーツを必要にあわせて変えていくというもので、眩しい光に包まれたかと思うと身体が選んだパーツのついた姿に変化するけどこれがおもしろい。どんな組み合わせにするとどうなるかといった法則のようなものがあって、打たれづよいけど動きがにぶいとか、身体が小さいけど攻撃力があるといったようにバラエティに富んでいて、おまけにその姿をコレクションすることができるんですよ。この辺が、なんとなく子供心をくすぐるというかちょうど「ガンダムプラモデル」や「ビックリマンシール」を熱中して集めるような楽しさも味わえるんですよ。難易度も高くなくて、だれにでもテンポよくプレイできる。今度はどんな姿になるのかなぁ、とか思わぬ枝分かれで正規の道をとおらずに、いきなり鳥類や哺乳類に進化したりできるなど、ほどよい隠しキャラクターの要素も、プレイするときのスパイスになっていて気持ちいいのだ。

しかも、遊んでいるうちに自然に地球の悠久なる歴史が体験できるという、エデュテイメントなる娯楽と教育をあわせた分野が、最近はやってきているようだけど、このゲームは、すでにそんな精神を数年前に実現していたっていうところが、なんかカッコイイよね。

↑魚類から始まって哺乳類を目指し、地球の歴史を目のあたりにできる。すぎやまこういちの音楽もいいぞ

活字の森【その6】

読みたい本を探しにおいで

静かな森の奥深く
活字の賢者が住むという
世間の雑踏知らねども
本とゲームは知っている
文字は地にあり
知は天にあり
地上に連なる扉を重ね
天の紺碧ふり仰ぐ

活字の森の番人

再び登場の知能犯テイトナ。目にかかる長髪をバッサリ切ろうかと悩んでいるが、もろもろの都合に断念している。時効まで相変わらず15年

ポリゴンキャラクターたちの独壇場

ポリゴンとは、基本的に頂点の相対的な位置関係を示した数値の集合体だ。形はあるが、大きさはない。また、画像ではなく理論上の図形なので、画面にポリゴンを直接表示させることは不可能だ。

ではポリゴン格闘ゲームの画面に表示されているものはいったい何か？　それはポリゴンで形成される面に設定された色彩や、その面への光の当たり具合を計算してコンピュータが描き出した1枚の画像、つまりごく普通のCGなのだ。動いているように見えるのは、毎秒30回、あるいは60回という超高速でポリゴンの位置関係を示す数値を変化させ、そのつど計算してCGを描き直しているからである。まさに高速な演算機能を持ったゲームマシンあってこその表現方法といえるだろう。

それでもポリゴンキャラクターを作るときには、ワークステーションクラスの機材が必要となる。家庭用ゲームマシンとは比べものにならないくらい高性能なので、ほとんど制限もなく、きめ細かいテクスチャマップも使い放題。よって、開発段階で描かれるCGの方が実際にゲームで使用されることになる画像よりもはるかにきれいなのだ。新作ゲーム紹介や広告などで見かけるあのなめらかなCGを見れば一目瞭然だろう。

前振りが長くなった。今回は、このCGを挿絵に使用したゲーム小説を2冊紹介しよう。

文章の奥にゲーム画面
挿絵も当然ゲーム画面

文章が書かれているページの下半分に薄くひかれたゲーム画面。章の扉にキャラクターの高品質CG。あるいはイラスト。「バーチャコップ クライシスシティ」は全ページの3分の1に何らかの形でビジュアルが織り込まれたゲーム小説だ。使われている写真のほとんどがゲーム画面をそのまま撮影したもので、しかもそれなりに小説の内容に合致し、サマになっているところが、侮れない。内容自体はごくシンプルな熱血刑事モノに仕上がっており、安心して読み進められる。とくに、ミリタリーものが好きな人には、お薦めしたい1冊である。

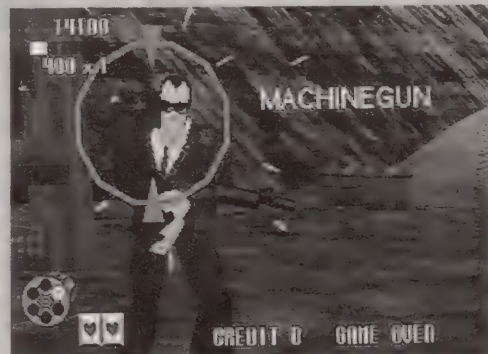
文章、挿絵比7:3
3D・CG大盤振る舞い

こちらはさらにビジュアル度の高いゲーム小説。「鉄拳　荒野の少女ミシェール」は、4ページにわたって高品質CGの挿絵が入ったり、小説の内容とは全く関係のないところでやたらリアルな平八の顔のアップが入ったりと全体にわたって掟破り。ある意味、順当に『鉄拳』の世界を表しているともいえる。話はミシェールの旅立ちを追ったもので、ほかのメインキャラはほとんど登場しない。ミシェールファンには必読の書であろう。

鉄拳 荒野の少女ミシェール
鉄拳小説制作委員会著／集英社
CGポートレートを挿絵としてふんだんに使用したゲームノベルズ。ミシェールを主役に据え、鉄拳の世界を描く

バーチャコップ クライシスシティ
新井龍司著／集英社
セガ公認のゲームノベルズ。原作ゲームでも主役の特捜課の3人が、アメリカに上陸した凶悪な秘密結社に戦いを挑む

バーチャコップ

専用のガン型コントローラーが付属している、サターンの3Dシューティング。敵を捕えて、撃たれる前に撃ち倒すという単純明快なルールだが、敵の銃をはじき飛ばす「ジャスティスショット」など様々な要素が射撃シーンを盛り上げる。近未来都市バーチャシティを舞台に、悪の巨大企業EVL壊滅のため特捜課の刑事が乗り出すというストーリーはともかく、人間の動きを見事に再現したポリゴンの敵キャラクターが独特の現実味を醸し出している。

●NEWS●EVENT●GOODS●CINEMA●CD●VIDEO●BOOKS●etc... information

グランシェフ登場！

料理を作っていくという一風変わった3DOのRPG『王国のグランシェフ』。このソフトの発売を記念してイベントが３月２、３日にヤマギワソフト館８階で行われた。

会場内でひとしきりソフトの説明が行われた後、ゲストとして主人公役の折笠愛さんが登場。ボケとツッコミを交わしながらゲームの中で料理を実演した後、王女役の夏樹リオさんをお呼びして注目のアフレコ大会が始まった。幸運にも選ばれた２人は、折笠さんに（笑える）アダナをつけられてアフレコ開始。そのあいだ、会場は大笑いしっぱなし。アフレコに参加した２人はその場で、そのビデオテープをプレゼントされ、そのままプレゼント抽選会へ。サイン入りポスター他、お皿やカンヅメのセットなどらしいものもあったぞ。最初から最後まで盛り上がりっぱなしの楽しいイベントだった。

⬆➡アフレコ中の質問に対して、笑えるアドリブで返す声優さん達。昨晩、さきイカの食べ過ぎ（？）で今日の朝はキツかった、という折笠さん。が、ダジャレやアドリブを飛ばしまって盛り上げてました

⬆料理の作り方までもわかってしまうゲームだ

幽霊なんぞいかが？

昨年12月、バンプレストが巨大アミューズメントパーク「東京ガリバー」をオープン。駅前徒歩０分と、交通の便もかなりよいので学校や会社の帰りにサクッといけてしまうんじゃないかな。

さて、その中にはどんな施設があるのかというと大きく分けて３つのアトラクションがある。

まずは３階の「お化け屋敷」。純和風の雰囲気で、「牡丹灯籠」「番長皿屋敷」などお馴染みのモノがモチーフ。人形には一部死罪の囚人のデスマスクを使用して制作したモノがあるとのことで恐怖倍増、あまり冗談になっていない。

６階には「西洋怪奇館」。こちらはその名のとおり西洋風のアトラクション。ロンドンの夜景やオペラ座の怪人、フランケンシュタインなどのわきをライドに乗って見て回るのだ。

５階には「3Dバーチャルシアター」が設置されている。巨大なスクリーンに投影される立体映像と演出により仮想体験が楽しめるようになっている。

ほかにもラムネや駄菓子など懐かしいものが売っているスペースもあるぞ。

場所はJR常磐線・営団千代田線・新京成線松戸駅東口徒歩０分と非常に便利。

趣味のお紅茶

第拾回　ウバ　Uva

さ、今回も世界三大銘柄の一つを紹介しましょう。このウバはスリランカ産。まぁ、高級茶に属するものです。明るいオレンジ系の赤、バラの香りと讃えられる成熟したリッチ（そう）な香り。

味はやや渋みが強く、香りが玄人好みといわれている。

あ、私はこの葉はダメ。渋みはともかく、香りがキツくてあまりおいしく飲めなかったんで、あまり薦めません。もっとも、これも個人的な趣味ですが。でも、こういう葉には、ミルクティにして飲むとよい。苦みもある程度消えるし、香りも鼻につかなくなるしね。しかし、私は紅茶はストレートが一番だと思うな。

秋葉原で退魔業？

セガサターンソフトで一風変わった実写ソフト『おまかせ！退魔業（セイバーズ）』。これには「FEEL」の3人が登場しているのだけれども、ゲーム中と同じコスチュームを着て、2月25日に秋葉原に出現したのだ。

まさか秋葉原に妖怪が出現した、とかじゃなくゲームに登場する格好で3件のお店を回るというイベントだったのだ。お店の前ではカメラを持ったファンが押し掛け、撮影会が始まってしまい、一時はイベント中止になりそうになった。が、その後再開しファンには最高の一日となった。

バイパーズ大会だっ

去る2月25日、横浜ジョイポリスで開催された『ファイティングバイパーズ』の大会に出場してきました。この大会は今後行われる全国大会の前哨戦として行われた。我が64編集部から精鋭2人を擁（よう）し大会に殴り込みだ。まず編集部の

秘密兵器「SAK」がパンで登場。からくも勝ち抜く。続いて私（わたくし）「GAK」のサンマンも緒戦突破。調子は上々だ。しかし、2回戦ではなんと2人の対決となってしまった。ジャイアントスイングを3回もきめ、ギャラリーをわかせるアーマーが壊れて「SAK」に惜敗。が、その彼も次の準々決勝で破れてしまった。優勝したのは「SAK」を破ったジェーン使いの水谷健さん。

次は全国大会を目指すぞっ。

春の「ばざーるでピヨピヨ」

テレビCMで人気をはくし、今や知らぬ者のいない（だろう）キャラクター、「バザールでござーる」。

この春、またまた「ござーる」のキャンペーンが始まるのだ。そのひとつとして、読者を対象にした者がこの「バザールピヨピヨセット」。血が出たときに貼る「バザールの救急バン」と「バザールハンカチ」を全国総数300にプレゼント。詳しくは応募方法を参考にしてくれ。

応募方法：官製ハガキに住所氏名・年齢・職業を明記の上、下記の宛先へ郵送。

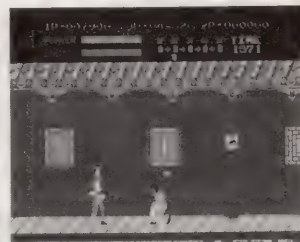
宛先：〒164-91　東京都中野郵便局私書箱90号「バザールピヨピヨ」係

締切り：4月5日（消印有効）

4月のFLASH SEGASATURN

●フィッシング甲子園●アイレムアーケードクラシックス
●トア 精霊王紀伝●グラディウスデラックスパック
●二度あることはサンドアール●ビクトリーゴール'96

さあ、大好評のこのコーナー。2回目もはりきっていこう。

今回はリメイクされた『グラディウスデラックスパック』と『アイレムアーケードクラシックス』に注目。昔からのアーケードファンは遊びにいくべし。

懐かしの彼らをわが部屋に

子供のころに、一度はお世話になったはずのキャラクター達。タイムボカン、ヤッターマン、そしてガッチャマン……。そんな彼らの雄姿が今、ジグソーパズルになって復活！　なんと、イラストはすべて描きおこしという豪華さ。さらに、すべて特殊なホログラムを使用してつくられており、角度によって絵柄が浮き出たように見えるのだ。

これらすべて500ピース、各￥2800で発売中。この4種のなかで「宿敵ベルク・カッツエ」だけは特製カードがついているとのことなので、ちょっとオトクかもしれないぞ。

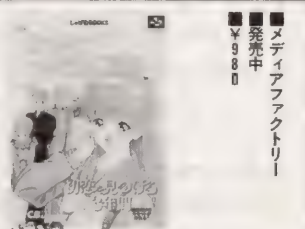
▲主役はだれだ!?

◀ヤッターマンVSドロンボーだコロン

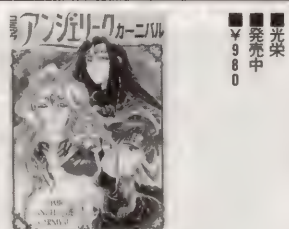
▲戦闘開始だペッチャ

▼宿敵 ベルク・カッツエ

ときめきメモリアル〜伝説の樹の下で〜初恋を見つける3年間

■メディアファクトリー
■発売中
■¥980

SFC版の攻略本がこの本。デート中の返答例、データのほかにときメモグッズの紹介や特製シールがついているぞ。

コミック アンジェリーク カーニバル

■光栄
■発売中
■¥980

今や、のりにノッテる『アンジェリーク』。その世界やキャラクターの「if(もし)……」を書き下ろしたコミック。

龍の伝説

■光栄
■発売中
■¥2000

神聖にして邪悪。時代や考え方の相違から様々に見える龍(ドラゴン)。その龍を地域・文化・時代で検証した本。

番組改変ラジオコンパイル

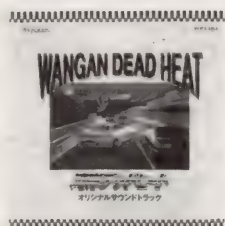
メーカーの人もユーザーも、ノリがよすぎるくらいの(失礼)コンパイル。その、コンパイルが放送している「のーみそコネコネラジオコンパイル」。これまでも放送していたのだが、この春の番組改変の中で放送ネット局が増え、計10局になったのだ。

増えたのはSTVラジオ、東北放送、新潟放送、中部日本放送、九州朝日放送の5局。右に一覧表を作っておいたので、ぜひ参考にしてほしい。以下はそれぞれスタートする日にちだ。

STVラジオ 4月7日
東北放送 4月5日
新潟放送 4月6日
中部日本放送 4月13日
九州朝日放送 4月13日

放送局	放送曜日	放送時間
STVラジオ	日曜日	23:00〜23:30
東北放送	金曜日	23:00〜23:30
新潟放送	土曜日	24:30〜25:00
茨城放送	土曜日	23:30〜24:00
栃木放送	金曜日	24:00〜24:30
ラジオ日本	土曜日	24:30〜25:00
中部日本放送	土曜日	24:30〜25:00
AM神戸	金曜日	22:30〜23:00
中国放送	土曜日	24:30〜25:00
九州朝日放送	土曜日	24:00〜24:30

銀盤・磁性体一覧表

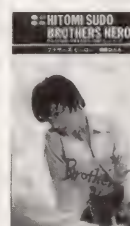
湾岸デッドヒート オリジナル・サウンド・トラック

■ポリグラム
■POCX-1017
■2月21日
■¥2800

モデル4人(REYヨS)が歌う〝ドリフトダンシング〟やエンディングのインストバージョンがボーナスとして収録。

バケツでごはん オリジナルサウンドトラック

■エアーズ
■AYCM-505
■2月21日
■¥3000

人間味溢れる動物達を描いた「バケツでごはん」。オープニング、エンディングのフルサイズバージョンを収録。

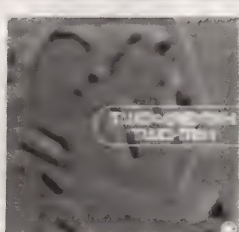
ブラザーズヒーロー/須藤ひとみ

■エアーズ
■AYDM-106
■3月21日
■¥1000

ウルトラマン生誕30周年盤、そして円谷プロの企業CMのイメージソングとしてオンエアしているのがこの曲。彼女自身、2枚目となるこの曲。C/Wは〝バーニングダイヤモンド〟。

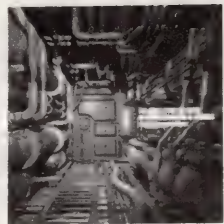
神凰拳/SAURUS

■サイトロン
■PCCB-00208
■3月21日
■¥1500

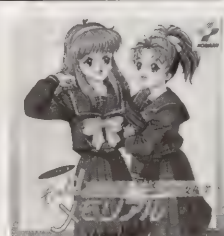
世界の神々をモチーフにした対戦格闘ゲーム。オリジナルサウンドはもちろん、使用されたS.E.も完全網羅。

今月の一本 TWO→(RE)MIX

■キングレコード
■KICS-532
■3月23日
■¥1500

現在放映中(かな?)の「新機動戦記ガンダムW」。そのオープニングテーマ「JUST COMMUNICATION」「RHYTHM EMOTION」を歌っている「TWO-MIX」。この人気の高い2曲をリアレンジ・リミックスして発売するのがこのミニアルバム。また、インストバージョン(2曲とも)も収録されていて非常にお得。「ガンダムW」ファンでなくとも買って損のない一枚だ。

KILEAK, THE BLOOD SOUND TRACKS&REMIX

■SME
■SRCL-3496
■3月21日
■¥2800

PSで発売された「キリーク・ザ・ブラッド」シリーズのアルバム。リミックスバージョンも収録されている。

もっと! ときめきメモリアル MAR. ～featuring 早乙女優美～

■キングレコード
■KICA-7686
■3月23日
■¥2800

もうすぐラジオは終わりを迎えるが、CDはまだ続くぞ。おまけにはゲームサントラ「PALPITATION-MEMORIAL」が。

ついにスーチーパイがアニメに登場!

アーケードほか、各ゲームマシンでも人気の『アイドル雀士スーチーパイ』シリーズ。園田健一氏のイラストもさることながら、ちょっとHなところも人気の秘密かな? その『スーチーパイ』がオリジナル・ビデオ・アニメになることが決定。早速、3月2日に行われたアフレコにおじゃましてそれぞれの役の声優さん達にコメントをもらってきたぞ。

かないみか(スーチーパイ役)～ついにビデオ化が実現して、とても嬉しいです。贅沢に女の子を使ったりして楽しいんじゃないかと思ってます。ちょっとお色気もあるし。

吉田古奈美(ピーチパイ役)～アイドルになったときと、ピーチパイになったときに違いが出るように使い分けてやりました。

西原久美子(ミルキーパイ役)～みなさんのお芝居がつくと、凄い個性的なキャラクターがいっぱい出てきて楽しい作品になるんじゃないかな～と思いました。

松本梨香(レモンパイ役)～みんなが黄色い声を出している中、私だけ男っぽい役をやりました。私は麻雀は弱いです。

水谷優子(チェリーパイ役)～チェリーは過激なお姉さんで、女の子をむち打っている姿はなかなかどきどきものでございました。

アイドルプロジェクト2

■KSS
■JSVA22751
■2月16日
■¥5800

パソコンゲームからはじまり、ビデオになった『アイドルプロジェクト』。

第2巻「トロピカル ディメンション」では、前回オーディション途中に宇宙人にさらわれた未夢たちは、リゾート惑星〝バリ・ハワイ〟で繰り広げられるアイドル水泳ゲーム大会に参加するのだ。

F-1 Grand Prix 1995年 総集編

■ポニーキャニオン
■PCVP-11807
■2月21日
■¥3800

17戦という変則的な形で開催された1995年のシリーズ。そのシーズンのポイント、そして2年連続チャンピオンとなったシューマッハの雄姿が120分の中に収められている。

0061 北京より愛をこめて!?

■ポニーキャニオン
■PCVP31755(字幕)PCVP31756(吹替)
■2月21日
■¥16000

「007」や「ターミネーター」などヒット作品のパロディが盛り込まれているアクションコメディ映画。中国諜報部のスパイが特殊な任務を受け、肉切り包丁を手に大活躍。

スコットランドより愛をこめて

■ポニーキャニオン
■PCVP-11818
■2月21日
■¥5000

いまではライブチケットも手に入れるのが難しいイッセー尾形。そのイッセー尾形がアイルランドほかヨーロッパに舞い降り、ライブパフォーマンスを。彼の素顔ものぞけるぞ。

Vivid/國府田マリ子

■キングレコード
■KILM-44
■3月16日
■¥4900

'95年に行われたファーストコンサートツアー、東京・渋谷公会堂の模様を余すことなく収録。ビデオも同時発売。

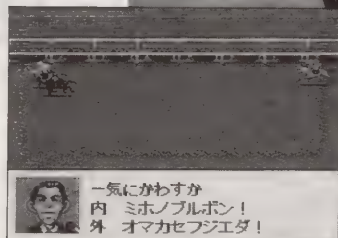
KEY THE METAL IDOL Ver.8&9

■ポニーキャニオン
■PCLG-00031
■3月6日
■¥5000

芸能活動をはじめたキィとさくら。だが、結果はあまり芳しくない。そこに、オーディションの審査員から電話が。

転校生 Etud.1「隣りの転校生」

■ケイエスエス
■JSVA52841
■3月8日
■¥6800

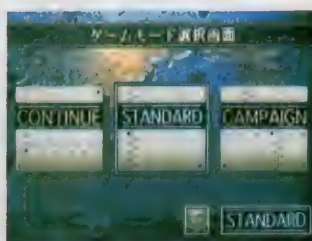
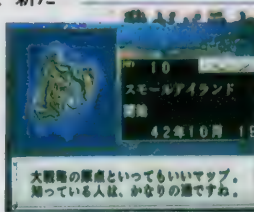
「同級生」「下級生」などの作品のノウハウを結集し、作り上げたのがこの「転校生」。ちょっとHなラブストーリーだ。宿題をかかえた夏休みの終わりに、真一の家の隣りに引っ越してきた女の子、綾瀬葵。彼女はなぜか真一に懐しい微笑みを向ける。そんな彼らの周りで物語は始まる……。

シミュレーションゲームファンにとっては金字塔的ソフトとなりつつある『ワールドアドバンスド大戦略』。その姉妹編にあたる『作戦ファイル』がついに登場した。前作の魅力はそのままに、初心者のことも考えたマップ構成が行われるなど、注目点は多い。この特集ではその『作戦ファイル』を、マップ解説を中心に紹介する。名司令官への道は今開かれる！

ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル

■セガサターン
■セガ
■発売中
■¥4800
■シミュレーション

今度の『大戦略』は「スタンダード」と「キャンペーン」の大拡充で迫るぞ！

その名前から、単なる前作『ワールドアドバンスド大戦略』のデータ更新のみのソフトと思われがちな『作戦ファイル』。だが、実際にはあちこち手が加えられ、期待をはるかに越えた魅力を感じとることができるはず。例えば前作ではその少なさから不評を買っていたスタンダードマップ（単独で遊べるもの）は10枚から32枚へと大幅に増加しているし、その難易度も初心者から超上級者むけのものまでバラエティーに富んでいる。

キャンペーンにしても、新たな試みである仮想キャンペーンが採用されるなど、注目点は多い。基本ルールはそのままなので、前作から継続して遊べるのも嬉しい。

↑モードの選択画面は前作と変わらず。変わっているのはこの中身なのだ

↑仮想大陸での大戦を再現する、仮想キャンペーン。選択肢が多いので、何度でも遊べるぞ

←スタンダードマップには懐かしいものや初心者向けのが複数用意されている

モード選択画面

↑セーブデータが一切無ければ、モード選択画面はこんな感じになる

キャンペーンモード

↑ドイツとソ連の戦いを、ソ連側から体験できるソビエトキャンペーン。赤い帝国を勝利に導け！

右の説明にもある通り、部隊の引き継ぎができるキャンペーンモード。このモードでは、ソビエトのミニキャンペーンと仮想キャンペーンの二つがプレイできる。前者は分岐無しの全7枚。歴史と違った勝敗による「もしも」の世界を楽しめないのは残念だが、ソ連製の兵器を自由自在に操れる点や、前作のドイツキャンペーンと正反対の立場から独ソ戦を体験できるのがポイントといえる。

仮想キャンペーンでは、さる大陸の小国に突然やってきた戦いの嵐を、プレイヤー自らがさまざまな決断をしながら体験することになる。また、生産型については主要5カ国の中から好きなものを選んではじめられるというのもポイント。今作初登場の「イギリス型」や、キャンペーンにも登場した「ソビエト型」などが要チェックだろう。

キャンペーンゲームとは？

MAP1 → MAP2 → MAP3

部隊を引きつげる

いま流行のファンタジー・シナリオシミュレーションのように、複数のマップを順番にクリアしていきながら、部隊を引きついでいくモードを「キャンペーンモード」と呼んでいる。経験を積んだ部隊がそのまま別のマップでも活躍できることから、パーティーを戦闘で成長させるＲＰＧと似ているので、「シミュレーションＲＰＧ」と呼ばれることもある。

「作戦ファイル」ではマップが進むにつれ、経験値と引きかえに兵器自身が新しくなることもある。

↑経験値がたまれば新しい兵器を配属するチャンスが生まれるのだ

スタンダードモード

スタンダードモードとは、一つ一つのマップを単独でプレイできるモードのことを指す。今遊んでいるマップは、それ自体で完結しているというわけだ。

このモードでプレイした場合、各陣営の操作の変更は自由にできるものの、兵器の進化・改良を行ったり、そのマップでの作戦図を参照することはできない。これらの要素を楽しみたければ、キャンペーンモードにチャレンジすべし。

その代わりスタンダードモードにおさめられているマップは、実に多種多様といえる。

はじめて『大戦略』系のゲームをプレイした人のための、難易度が低くマップ自身も小さくまとめられたもの。パズル的な要素が含まれるもの。変な兵器が登場するもの。前作キャンペーンでしか遊べなかったもの。そして超ハードな戦いをプレイヤーに強いるもの。まさに「初心者から玄人まで」すべての人が満足できるのが、スタンダードモードなのだ。

←前作キャンペーンでのマップもすぐに遊べるぞ

↑「なにこれ？ 」と思わせる奇妙キテレツな兵器も続々登場する

←スタンダードモードのマップは、その難易度や性質から4タイプに分類される

スタンダードマップ解説：P.67～
キャンペーンマップ　ソビエトキャンペーン：P.71
仮想キャンペーン：P.75

1 スタンダードモード・マップ大解説 1

スタンダードモードとはすでに説明している通り、それぞれが独立していて、一つの作戦を楽しめるマップが登場するモードだ。パソコン版『大戦略』からこの『作戦ファイル』に移植された名マップもあれば、初心者向けの小規模なマップもある。

これらのマップは4つのジャンルに分類されている。順に初心者向けの「ビギナーズ」、中級者以上向けの「エキスパート」、多人数でプレイするための「マルチプレイ」、変わった趣向が楽しめる「ネクストレベル」である。今回はこれらの中から代表的なものをいくつか選んで解説を加えることにする。それ以外のマップについては自らの目で確かめて欲しい。

↑スタンダードマップは四つのジャンルに分けられている。目的にあったものを選ぼう

➡スタンダードマップの中にはとんでもない超兵器同士が戦いあうものもある。時代背景を気にせず、純粋に戦略を楽しめるぞ

⬅前作でのキャンペーンマップも登場する

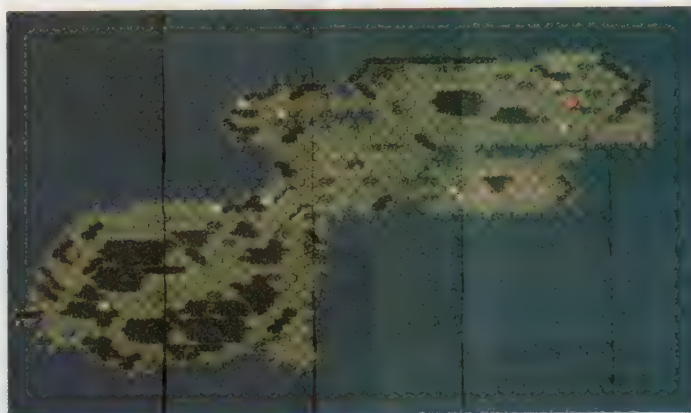
ビギナーズ　アイランドキャンペーン

パソコン・ゲーム機を問わず、『大戦略』シリーズなら欠かせない、定番中の大定番マップ。ほどよくさまざまな地形が混ざりあい、二カ国の対戦が十分に味わえる。なお『作戦ファイル』ではバランスの関係から、このマップでの艦艇の生産はできないようになっているのがちょっと残念。

島のくびれた部分を中心に、島の大多数は中立都市・空港である。これらをいかに素早く占領し、経済力をつけるかが、勝敗を大きく左右することになる。とりあえずは足が速く索敵能力も高い装甲車を複数派遣し、最低でも島の中央部より赤国側への進行をはたしておく。装甲車では占領はできないが、敵の侵入を防ぐことは可能だ。

赤国はソ連の生産型なので、堅い戦車が多い。戦車対戦車の戦いは被害を大きくするだけなので、空爆で痛めつけるのがベストだ。

〈全体マップ〉

↑堅いソ連の戦車を有する赤国。まともに戦車で立ち向かわず、空爆なり砲撃で叩いてしまおう

↑自国の生産型はドイツ。なかなかにいいモノが揃っている

⬇島の中央部のくびれ部分。ここを絶対先行して取ること

注目の兵器たち

Fw190A

⬅制空権を得るのに必要不可欠。爆装しての対地攻撃も可

パンター戦車D型

⬅すべての面で文句無し。次々に量産して前線に送ろう

スタンダードマップ一覧

No.	マップ名	ジャンル
1	アイランドキャンペーン	ビギナーズ
2	ニューギニア	
3	ミンスク	
4	モスクワ	
5	コーカサス	
6	バトルオブブリテン	
7	山を越え森を越え	
8	森の半島	
9	レッドクロス	
10	スモールアイランド	
11	天国に一番近い島	
12	TRY 1	
13	TRY 2	
14	キエフ	エキスパート
15	ベルリン	
16	スモレンスク	
17	ロサンゼルス	
18	ニューファンドランド	
19	ウインターウォー	
20	マーケットガーデン作戦	
21	レッドベア	
22	クルスク	マルチプレイヤーズ
23	ファレーズ	
24	インド	
25	バルジ	
26	ハリコフ	
27	フォートレス	
28	瀬戸内海ウォーズ	
29	島の死守	ネクストレベル
30	バークランド	
31	満州国の終焉	
32	巨砲轟く	

ビギナーズ　バトルオブブリテン

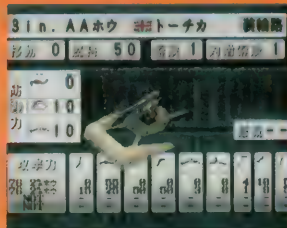
〈全体マップ〉

前作『ワールド～』のドイツキャンペーンに入っていたマップ。ドイツとイギリスの間で、ドーバー海峡をはさんで繰り広げられた一大航空決戦を再現したマップ。プレイヤーはドイツ軍となり、友軍と協同してイギリス本土への猛爆を行うのである。

前作でのコツ同様に、このマップでも序盤の動きがかなり重要となる。ドーバー海峡沿いに複数の高射砲（88mm砲）を配置し、その射程内でイギリス航空機を迎撃していく。航空優勢が確かなものになったらさっさと88mm高射砲は削除し、さらなる航空機を生産して爆撃にあたらせる。

最初の目標は敵レーダー基地と各種対空砲。これらを排除できたら、イギリス本土の飛行場や都市を爆撃し、敵をじわじわと痛めつけていこう。工事を行なう補給車は優先して攻撃するのを忘れずに。

要注意な敵ユニットたち

一つ一つの攻撃力は大したことはなくとも、何度も攻撃を受けるとユニット自身の壊滅の可能性もありうる。見た目の小ささから軽視されがちな対空砲や高射砲だが、大量に置かれると敵戦闘機より恐い存在になる。幸い、隣接する敵に対する攻撃力はかなり低いので、さっさと爆撃してつぶしてしまうのが吉だろう。

←イギリス本土内に山のように存在する対空砲。真っ先に倒せ

↑比較的安くて敵航空機には抜群の攻撃力を発揮する88mm高射砲。序盤の生産目標だ

↑多少の損害を受けても、索敵範囲を広げる敵レーダーは真っ先に攻撃すること

エキスパート　ウインターウォー

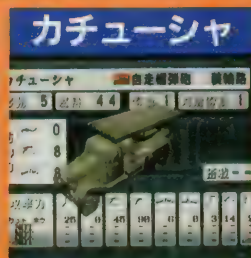
第二次世界大戦がドイツのポーランド侵攻によって始まった後、ソ連とフィンランドの間で行われた、世間一般にはあまり知られていない「冬戦争」をテーマとしたマップ。数で攻めるソ連軍に対し、質のフィンランド軍がどう守るかがポイント（実際ゲーム上でも、フィンランド軍の訓練度はソ連軍の倍以上になっている）。プレイヤーが担当するソ連軍は、友軍と担当範囲が重なっているので、交通渋滞に陥りやすい。移動に注意しないとたちまち立ち往生し、そこに敵の砲弾が降りかかることにもなりかねない。

天候も雪になりやすく、航空機はあまりあてにならない。カチューシャや122mm野砲を中心に敵を遠距離から攻撃し、重装甲のKV－IIを前面に押したて、一歩一歩確実に前進していくようにしよう。要塞陣を越せば勝利は目前だ。

↑晴れた時には航空機を全力出撃させて、要塞を爆撃しよう。戦闘機にもロケット弾を積めば、それなりの効果を発揮するぞ

↓このマップではすぐに雪が降る。こうなると航空機の爆撃は不可能。野砲やカチューシャの独壇場だ

〈全体マップ〉

注目の兵器たち

←移動後に間接攻撃ができる優れモノ。量産すべし

←足は遅いが重装甲が売り。要塞とも五分の戦いができる

マルチプレイヤーズ　瀬戸内海ウォーズ

「アイランドキャンペーン」と並んで、パソコン版『大戦略』では定番のマップ。瀬戸内海を囲んだ地域をマップ化し、四カ国が覇権(はけん)を争うというもの。知っている地形での戦いは、単なる空想マップ以上に燃える戦いが楽しめる。

このマップが『作戦ファイル』に登場するにあたり、もう一つ追加された特徴として、生産できるユニットの珍しさがある。前作では隠し兵器・未完成兵器としてほとんど見かけることのなかった、あるいは聞いたことすらなかった人も多いはずのスーパー兵器たちが一堂に会し、戦いあうのだ。例を挙げるのならプレイヤーが担当することになるアメリカ軍では、量産されずに終わった超重戦車T－95や、「こんなの作っていったいどこを爆撃するんだ!?」といいたくなるような超大型爆撃機B－36などがある。あまり深いことを考えず、これらのスーパー兵器たちを戦わせるのが正しい遊び方だ。

このマップでは新たな艦船生産が不可能なので、敵地への侵攻は陸上からのものに限られることになる。逆にいえば、陸路をふさぐことで敵の侵攻をある程度限定できるわけだ。プレイヤーの陣営としては四国の西側から攻めてくる敵軍が邪魔(じゃま)なので、さっさと爆撃して橋を落とすこと。あとは中国地方の瀬戸内海方面からゆっくりと進撃すればOK。

〈全体マップ〉

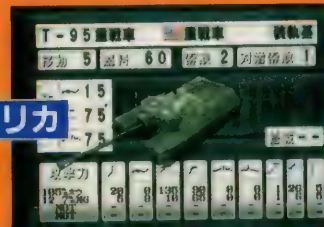
⬆ドイツ陣営の生産画面を見てみたところ。マニアには生ツバものの超兵器が山盛りだ

➡初期配置の艦船は有名どころのもの。戦艦武蔵vsH型戦艦のような、某小説のような戦いもありうるかも

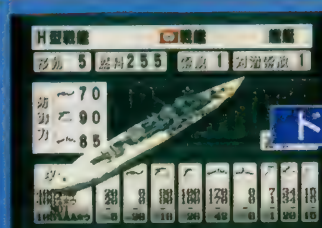
⬇嫌な敵を封じ込めるには、敵の侵攻ルートを破壊するのが一番。「作戦ファイル」での基本戦術だ

注目の兵器たち

本文でも述べたが、このマップにはドイツ・アメリカ・日本・ソ連の超兵器たちが続々と登場する。通常マップやキャンペーンで活躍させられなかった彼らを続々と量産させ、思う存分戦わせてこそ、このマップもいきてくるというものだ。

⬆B－29よりはるかに大きいB－36。こんな爆撃機で爆撃されたら木っ端みじんだ

⬆ドイツの重戦車に対抗して試作された超重戦車。実戦で使われることはなかった

⬆計画で終わった日本の超重爆撃機。戦艦大和と同じ建設費がかかるという説もある

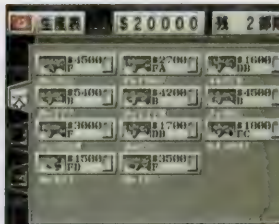
⬆量産前に終戦を迎えた、日本の本格的対戦車用中戦車。かなりの性能を誇る

⬆ビスマルクなどの後に建造予定だったドイツの大型戦艦。大和と互角との話も

⬆電動モーターで動く超大型重戦車。だが「総身に知恵がまわりかね」だったようだ

⬆唯一ベルリンを爆撃した、ソ連の長距離爆撃機。エンジンの不調さがネックだった

⬆大戦末期に登場したスーパー重戦車。そのほとんどは朝鮮戦争で活躍することに

エキスパート ベルリン

〈全体マップ〉

⬆特に航空機にその高性能さが現れているドイツの兵器たち。予算があれば……

⬇橋を爆撃で落とし、連合軍側の侵攻を最小限に抑える。そうすればソ連軍に戦力を集中させられるぞ

前作でのアメリカ及びドイツキャンペーンの最終マップ。西からはイギリス・アメリカ軍、東からはソ連軍が迫りくる中、ドイツの首都ベルリンを守るための最後の戦いがテーマのマップ。

史実ではほとんど活躍できなかったさまざまな新兵器が生産できるのはいいが、その兵器の強さをもってしても両側から迫る敵軍を押さえつけるのは難しい。まずは爆撃機を用いて西側の敵軍が渡りそうな橋をすべて爆撃して破壊し、少しでも前進を食い止めよう。防衛のための最小限の戦力を西に向かわせ、残りはすべて東に投入する。東のソ連軍は堅い兵器が多いが司令部間の距離は近いので、ゴリ押しすればさほどの苦労もなく司令部を破壊できるはずだ。

エキスパート レッドベア

⬅次から次へと現れるソ連戦車も、航空攻撃にはかなわない。先手必勝で爆撃せよ

〈全体マップ〉

北海道と樺太を戦場にした、パソコン版「大戦略」でおなじみのマップ。樺太南部から陸づたいにやってくるソ連軍を、いかに日本軍が撃退するかがテーマになる。

このマップは極端な話、速攻戦ともいえる。序盤でちまちま陸上兵器を作って防衛戦を作っていたのではいつまでやっても勝てない。序盤で航空機を作ってソ連軍の足止めを行い、北海道北部から先には一歩も進ませないようにすること。陸上兵器の生産は後でよい。

ネクストレベル 満州国の終焉

〈全体マップ〉

⬅新ユニットとして登場する民間人。このユニットを守るのがこのマップの目的だ

太平洋戦争が終わる直前、火事場泥棒的に日本に宣戦布告し、満州国（今の中国東北部）に攻め込んできたソ連軍と、そこに住んでいた民間人&彼らを守るべき日本兵の戦いがテーマ。スタンダードマップにしては珍しく、陣営の操作（人間かCOMか）を変更できないようになっている。

航空機も生産できない日本軍としては、地形を最大限に活かし、ソ連軍の侵攻を遅らせるしか手がない。野砲も最大限に使うべし。

ネクストレベル パークランド

⬅アメリカの秘密兵器(?)だった機械化兵も、ドイツのユニットとして登場する

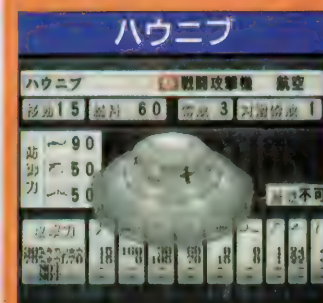
〈全体マップ〉

アフリカ東部にある、南北にのびる島マダガスカル。この島を舞台に、前作で謎の兵器(?)とされていたユニットを自由自在に操れるマップだ。ちなみに登場する陣営はスペースドイツとアメリカSFX。もう無茶苦茶である。

このマップでは特に戦略というものはない。初期配置分しか使えない機械化兵とハウニブが全滅しないようこまめに補充を行いながら、一歩一歩前進していけばそれでOK。むしろキョウリュウとハウニブの戦い、機械化兵と普通の歩兵の銃撃戦など、変なバトルシーンを満喫する方が楽しそうだ。

⬅キョウリュウ対ハウニブ、夢の対決が今ここに実現！ 勝つのはどちらか？

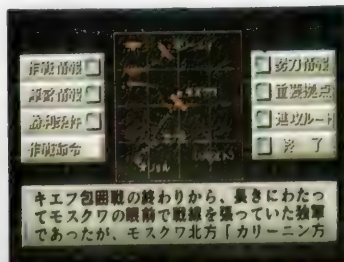
注目の兵器たち

ハウニブ

⬆現在にいたるまで謎につつまれている、ドイツの空飛ぶ円盤。ゲーム上では機銃とレーザー砲を搭載している

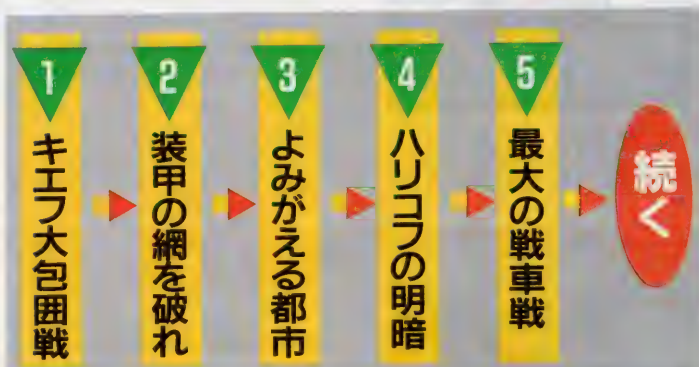
キョウリュウ

⬆前作では日本の秘密兵器として登場。今作では対空火力も加わり、重戦車にクラスチェンジしての登場だ

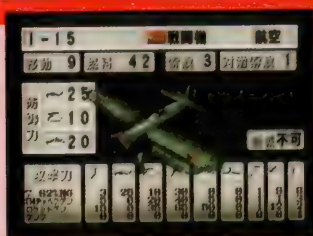
2 キャンペーンモード・超解説（ソビエトキャンペーン編）

2つ用意されているキャンペーンのうち、史実戦がこのソビエトキャンペーン。そのほとんどは前作でのドイツキャンペーンのマップの流用だが、ユニットの配置が異なるし、何よりも立場が逆なので意外と新鮮味が感じられる。

⬆前作は立場を変え、ソ連軍からプレイできる。君は赤き帝国を救えるか？

前作で自軍として使ってきたドイツ軍を敵にまわして戦うという点も面白いが、何よりもソ連の兵器を使い、進化させられるところに魅力を感じる人も少なくあるまい。無骨（ぶこつ）ながら装甲の厚さで頼りになる戦車たちや、強力な野砲たちの格好良さに酔いしれてくれ。

〈ソビエトキャンペーン・マップ進行図〉

ソビエト兵器大解説コーナー

今回解説できる範囲のマップで使えるソ連軍兵器のうち、代表的なものをピックアップして紹介しよう。さらに4項目についてA～Eまでの5段階評価を行い、その兵器の実力を一目で把握できるようにした。実際にキャンペーンプレイを行なう際の参考にしてほしい。

I-15

攻撃	E	機動	C
防御	E	総合	D

改良型まで勘定に含めると、6000機も生産されたソ連の複葉戦闘機。1933年から生産が開始されている。機体は金属と木の両方が用いられ、第一次大戦型から第二次大戦型への過渡的な機種だったことが分かる。ノモンハン事変ではソ連軍の主力戦闘機として出動し、日本の97式戦闘機とも空中戦を行っている。だがゲーム上では進化先のI-16の低性能とも合わせ、不必要な機体だ。

Yak1

攻撃	B	機動	C
防御	B	総合	B

1938年の計画によって開発されたソ連の戦闘機。1940年には初飛行に成功し、量産が開始、前線に送られていった。同機の最大の特徴はその高速性と操縦性の良さにあり、多くのパイロットが好んでいたという。同列後継機まで含めると、30000機もの機体が生産された。

将来性もあり、戦闘機としての性能も優れている。主力戦闘機の役割を持たせよう。

Mig3

攻撃	B	機動	B
防御	B	総合	B

ミコヤン設計局で設計された戦闘機。前作のMig1型の操縦性に手を加えたもので、速度性能に優れている。だが高度によっては（低空）操縦性がガタ落ちし、ドイツ軍の戦闘機には太刀打ちできなかった。戦場への投入は1941年から。しかし次第にYakシリーズに場を追われるようになる。

戦闘機爆撃機としても使える。ただ、史実通り戦闘機はYakに統一した方が無難？

Il-2

攻撃	B	機動	C
防御	B	総合	A

機体のほとんどの部分に装甲がつけられ、並みの機銃や対空砲火では落とせなかった、超重装甲戦闘攻撃機。シュトゥルモビクという呼び名が有名である。各生産型あわせて30000機以上か生産され、その多くは戦後も使用された。

高い対地攻撃・防御力、索敵能力の大きさ、対戦闘機戦での生存可能性の高さなど、優秀な点が多い。生産して損はない。

TB-3

攻撃	B	機動	A
防御	B	総合	A

設計は1920年代に始まったものの、開発が難航し、1935年になってようやく完成した大型爆撃機。第二次大戦開始時にはすでに旧式化しており、主に空挺部隊の空輸などに使われていたようだ。

一般ユニットへの攻撃はIl-2に任せるとしても、橋や敵都市の爆撃のため、最低1ユニットはこの機体を生産しておくべきだろう。値段は高いがそれなりの効果はある。

152mm野砲

攻撃	A	機動	E
防御	E	総合	B

1938年から前線配備された、大型の野砲。最大射程は10Kmを楽に越え、その威力ともあわせ、非常に効果的な野砲として多数配備された。戦争後半には各種自走砲の主砲にも使われている。ドイツ軍もこの砲を捕獲し使用している。

122mm野砲から進化させねばならないのが難点だが、その射程の長さ⑥は非常に魅力的。最低でも2～3ユニットはほしい。

T-60 M42

攻撃	D	機動	B
防御	D	総合	D

1939年に作られた水陸両用戦車の、陸上走行のみバージョン。本来なら試作のみで終わるはずだったが、ドイツとの戦闘が始まり戦闘車両の不足を補うため、大量生産された。生産台数は6000台程度。

索敵範囲が4とかなり広いので、偵察用車両として使える。ただし戦闘性能はないに等しいので、敵を見つけたら逃げること。

カチューシャ

攻撃	A	機動	B
防御	E	総合	A

トラックの上にロケット砲を搭載しただけの至極簡単な兵器。命中精度は悪いが、威力は大きくコストも安くつき、大量生産が可能なので、ソ連には最適の兵器となった。ドイツ側ではその音から「スターリンのオルガン」として恐れられる。

移動後にも間接攻撃ができる唯一の兵器として、非常に貴重かつ有効な兵器。大事に育てて経験値をため、敵を制圧しよう。

BT-7A

攻撃	D	機動	A
防御	D	総合	D

快速戦車BT-5(キャタピラを外しても走行できる、とんでもない戦車）の改良版。最高時速86Km/h(！)での走行が可能だった。あのノモンハン事変にも登場し日本の戦車をなぎ倒し、独ソ戦開始時にも主力戦車の一員として戦っている。

ドイツ戦車と戦うには頼りないが、後にT-34に進化させられるのだから我慢すべし。長い目で見て育て上げよう。

KV-IE

攻撃	C	機動	D
防御	A	総合	B

主砲はT-34と同じ76.2mm砲。装甲は当時としては最大級の75mmを誇った、超重戦車。E型は初期のA型に増加装甲をつけたバージョンである。独ソ戦開始時においてドイツにはこの戦車の装甲を破る砲は存在せず（88mm高射砲がかろうじて可能だった程度)、ドイツ軍はパニックにおちいった。

装甲の厚さはゲームデータ上にも現れている。後半まで使える、頼りになるやつだ。

T-34C

攻撃	B	機動	B
防御	B	総合	A

T-26やBT-7など、過去のソ連軍の戦車とはまったく考え方・設計の異なる主力戦車。各所に取り入れられた傾斜装甲（斜めに装甲板をつけること）は敵の弾を効果的にはじき、広いキャタピラは悪路を楽々移動することを可能とした。ドイツ軍はKV-I以上に、T-34の存在に驚いたという。

移動力・攻撃力の高さ・安さから、KV-I以上に使いやすい車両。量産すべし！

IAG-10AA

攻撃	B	機動	B
防御	E	総合	C

そこそこの性能を持つ76.2mm高射砲をトラックに載せ、発射時の衝撃を抑えるためのブーム（足のようなもの）を取り付けたもの。地上攻撃にも使われたようだ。

高射砲を作るくらいなら戦闘機を作った方がいい場合が多いので、この車両も含めて高射砲はあまり役に立たない。1ユニットくらい自走高射砲があってもいいかな、という程度のものだ。

SU-152

攻撃	A	機動	B
防御	C	総合	B

高性能の152mm野砲を、KV-Iの車体の上に載せて作った自走砲。ドイツのティーガーIに対抗するために作られたものだ。初出陣はクルスク戦車戦。後にJSシリーズの車体を用いたJSU-152にとって代わられた。

この車両が登場する当時では最高級の攻撃能力を持つ戦闘車両なのだが、防御力が低く弾の数が少ないのが気になる。1、2ユニットあればいいという程度だ。

スキー歩兵

攻撃	B	機動	A
防御	B	総合	B

一般歩兵にスキーの訓練を施し、雪の中でも通常の行軍を可能とした、いわばエリート歩兵の一種。中には戦車の後ろに鉄板で作った箱を引きずらせ、その中に潜んで雪中を進撃する場合もあった。

ソビエトキャンペーンでは雪が降るマップが多いので、スキー歩兵は非常に重宝することになるだろう。もっとも、天候オフでプレイしていれば無用の長物となる。

MAP：1 キエフ大包囲戦（1941.8.27～1941.10.3）

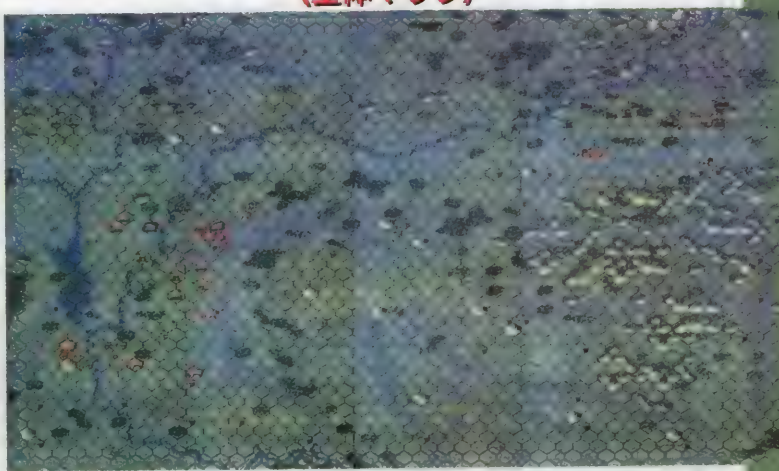
ドイツ軍がソ連に侵攻した直後の、キエフにおける一大包囲作戦をテーマとしたマップ。史実ではドイツ軍の包囲作戦により、ソ連軍は多大な損害を受けてしまう。もちろん史実の通りに進んでしまうと負けてしまうわけだから、それを防ぐ必要があるわけだ。

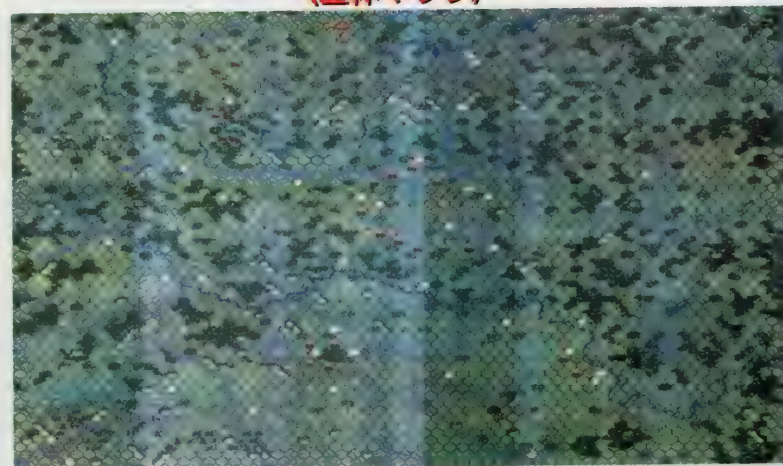
マップ左上にあるドイツ第2軍司令部を破壊するのが勝利条件。しかし、もたもたしていると南方からドイツ軍の援軍が現れる。この部隊に後方からとどめをさされないよう注意すべし。

初期配置のT-34やKV-Iは大事に使うように。

⬆このマップではT-34は生産できない。初期配置のものは大切に扱おう

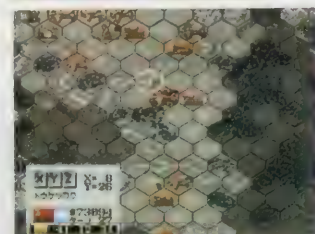
⬅序盤はこの橋の攻防戦が鍵。航空機で頭を抑えろ

〈全体マップ〉

MAP：2 装甲の網を破れ（1941.12.5～1942.12）

〈全体マップ〉

モスクワ前面でのドイツとの攻防戦をテーマとしたマップ。雪の降る中、自国の首都を守るため、プレイヤーは奮戦しなければならない。

まずはマップ南西にある方のドイツ軍司令部への攻撃を優先すること。じきに登場する友軍の増援が、北西のドイツ軍の相手をしてくれるからだ。

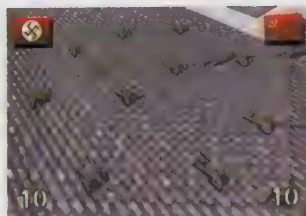
ただしもたもたしていると、制限時間が過ぎてしまうので注意しよう。

⬅雪が降りやすいので、野砲やカチューシャを使おう

⬆雪が降りつもると川が凍結し、通行可能になってしまう。戦線の形成に注意

MAP：3 よみがえる都市（1943.1.10～1943.1.29）

ドイツ軍30万人が包囲せん滅された、かの有名なスターリングラード攻防戦をテーマとしたマップ。小さなマップの中で、多くのユニットが入り乱れて戦うことになる。

序盤は南方から迫るドイツ軍に対しては橋の司令部側にKV-Iを配置してフタをし、その一方で北部にあるドイツ軍司令部に攻勢をかけて早期占領を目指す。こうしておけば、スターリングラード軍の野砲でドイツ軍は勝手に壊滅していく。また、152mm野砲はぜひ使うこと。マップの半分ほどを射程内におさめることができるぞ。

このマップでも雪が降りやすいので、野砲やカチューシャが大活躍する。前線に堅いKV-Iを配置し、野砲などの支援を受けながら少しずつ前進すれば、たやすく勝つことができよう。

⬆152mm野砲の射程の長さが実感できるマップ。戦車も歩兵も一撃だ！

〈全体マップ〉

MAP：4 ハリコフの明暗（1943.3.4～1943.5.2）

スターリングラードで大勝利をおさめたソ連軍は、その余勢をかってハリコフ方面にまで進撃する。だが補給を考えない無謀な進撃であったことや、ドイツ軍の名将マンシュタインの策略にはまり、逆に包囲せん滅されてしまった…というのが史実。

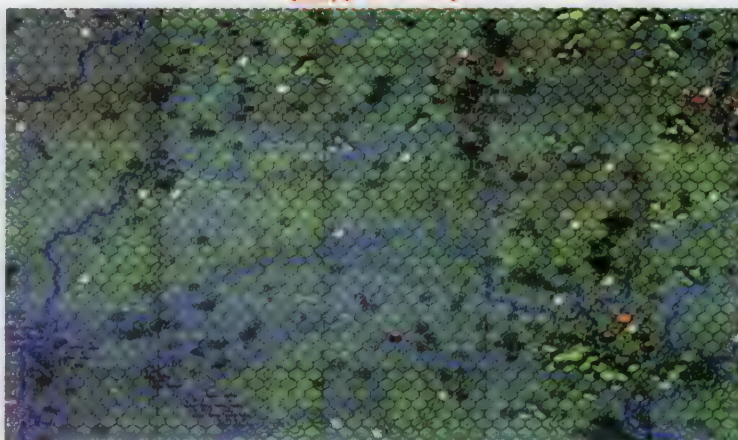
もちろん史実通りではプレイヤーの負けになってしまうので、そうさせない努力をすることが必要だ。このマップ最大のポイントは、ゲーム中盤に南方から突然やってくる敵のマンシュタイン軍の増援。ちょうど前線の一歩後方くらいの位置にタイミングよく現れるので、前方の敵にばかり目を向けているとあっという間に包囲され、カチューシャや野砲、補給車などの大切な後方支援ユニットが破壊されてしまう。

マンシュタイン軍が現れたら優先して攻撃し、壊滅させること。これができれば後は楽勝だ。

〈全体マップ〉

敵の増援に注意

⬇3月10日にいきなり南方からマンシュタイン軍が現れる。かなり強力な陣営なので要注意

⬆経験を積んだカチューシャなら、タイガーⅠ相手にだって五分以上の戦いが可能。敵の増援の攻撃で失わないように注意せよ

コラム：史実ではどうなったの？

本文でも多少述べたが、スターリングラードでドイツ軍は30万以上もの兵力を失って退却する。自分の名前がつけられた都市でドイツ軍を倒したことに気をよくした当時のソ連のスターリンは、さらなる勝利を求め、部隊の前進を指示。「スターリングラード以上の勝利を！」の合い言葉の下、ハリコフの解放に成功する。だがこれはドイツ側のワナだった。

ドイツの名将マンシュタインはスターリングラード攻略失敗でしょげているヒトラーから当作戦での自由裁量の許可を得、ソ連が補給線を伸ばしきった所で反撃する作戦を実行に移す。かくしてドイツ軍は反攻作戦を開始、ハリコフも再度ドイツ軍に奪回されるのであった。このあと戦いは一時こう着し、クルスクでの大戦車戦にいたるのだ。

MAP：5 最大の戦車戦（1943.7.4～1943.9.1）

〈全体マップ〉

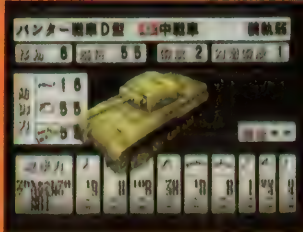
ハリコフ奪回作戦でソ連軍を押し戻したドイツ軍だったが、クルスクを中心とする方面で戦線が突出していた。ドイツ軍はここを一挙に包囲してせん滅しようと画策する。ソ連軍はこの地域に多数の陣地やトーチカを作って、ドイツ軍の襲来を待ちかまえた。かくしてここで、第二次大戦中最大の戦車戦が繰り広げられることになる。

ドイツ軍が前進に手間取っている間に、どちらか片方の敵司令部に集中して攻撃をかけるのが無難。北側の敵は友軍が相手をしてくれるので、全力で南の敵司令部に向けて軍を派遣しよう。マップ東側の友軍の一部も援護にあたってくれることだろう。ドイツ戦車は手ごわいが数と後方支援で何とかなる。

無事に南部の敵司令部を破壊したら、あとは取って返して北部に全軍を派遣する。交通渋滞にならないように注意しよう。

要注意な敵ユニットたち

史実では故障が多くドイツ兵の頭を悩ませたパンター戦車も、ゲーム中ではいっさいの故障ナシで登場する。防御力・攻撃力・機動力すべてにおいてバランスの取れた戦車なので、戦車どうしの戦いに持ち込もうとするのはやめておいた方がよい。

この他にもエレファントをはじめ、敵には各種の重戦車が登場する。航空機なり野砲のお世話になるのが一番だ。

⬅エンジンの故障はゲームでは再現されていないので、万能戦車と化したパンター。手ごわい相手だ

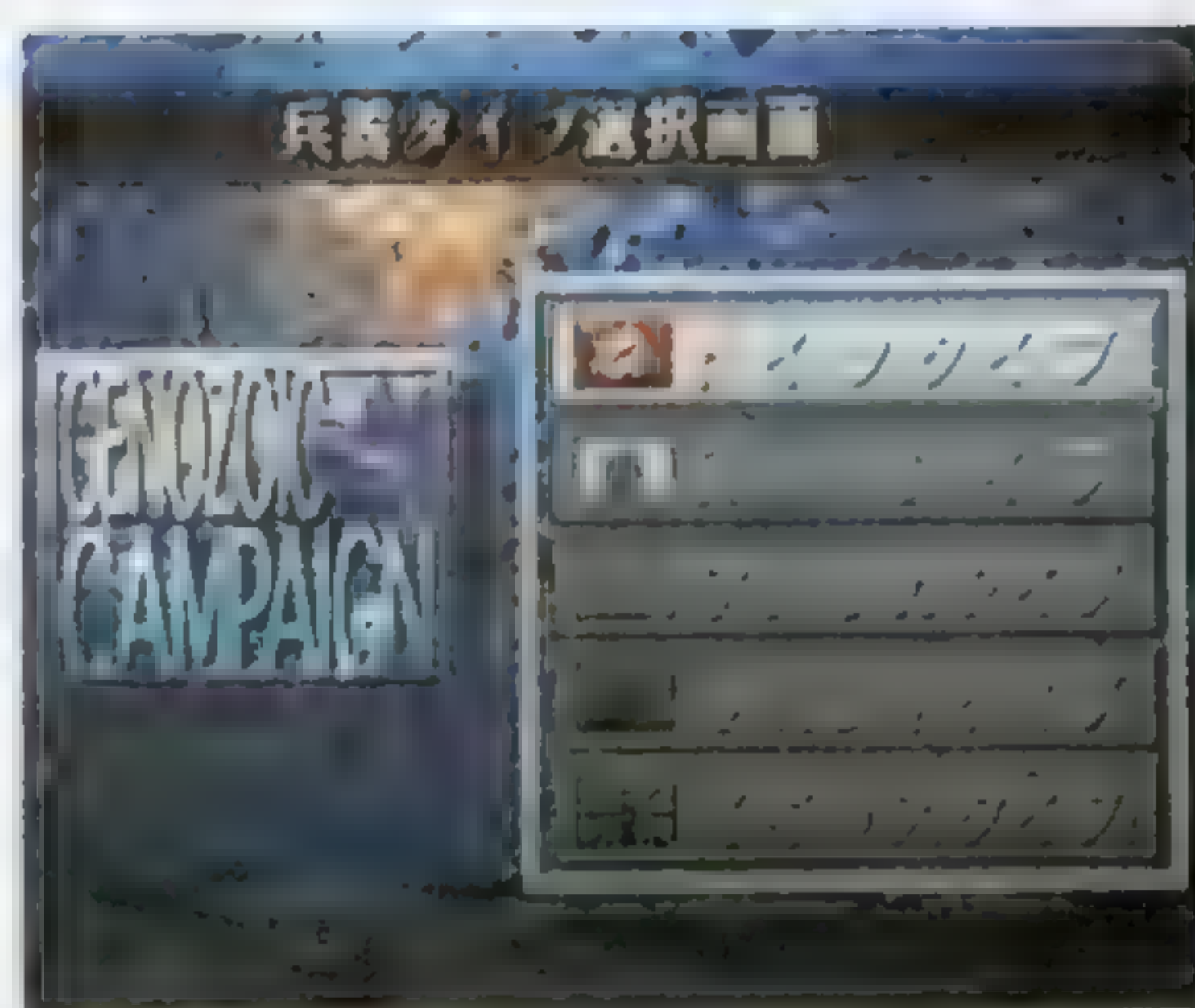
⬆まずは南方にある敵司令部に集中攻撃をかける。移動ルートが狭いので、渋滞気味になるのはいたしかたない

KV-1C 重戦車

⬇攻撃力はともかく、防御力ならまだまだKV-Iは通用する。このマップでも導入しよう

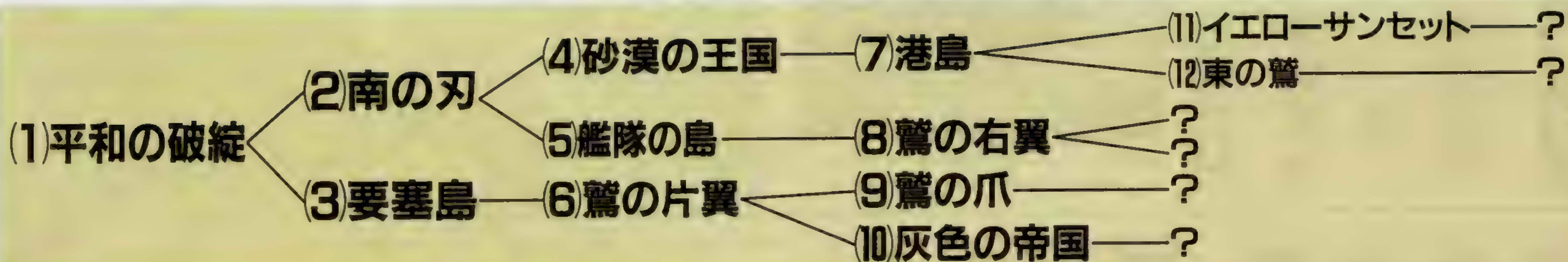
3 キャンペーンモード・超解説（仮想キャンペーン編） 3

2つあるキャンペーンのもう1つがこの仮想キャンペーン。プレイヤーは架空のパラド大陸で戦乱に巻き込まれるパラセラ共和国の大統領兼軍最高司令官になり、次々とやってくる危機に対し断固として立ち向かわねばならない。

このキャンペーンでの特徴は2つ。一つはゲームスタート時に生産型を5つの中から選べること。これについては後に分析する。もう一つはマップによって、作戦終了時に次はどちらに攻め込むかをプレイヤーが選択できることだ。

←選べる生産タイプは全部で5つ。タイプによって難易度もグンと違ってくるのだ

←ゲームが進行してくると、次に進むマップを選択する機会もある。どちらを選ぶ？

仮想キャンペーン・マップ分岐図

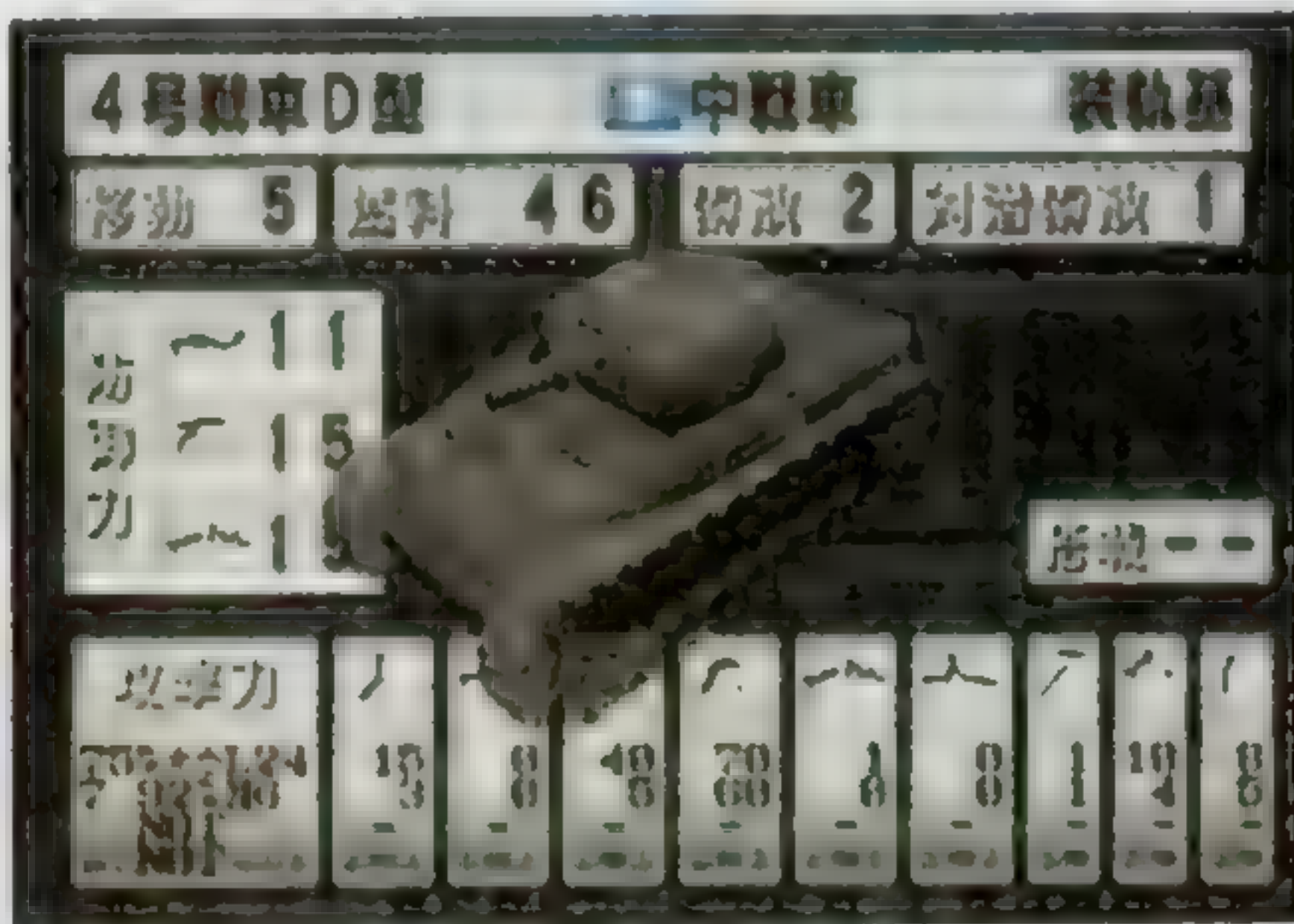
- (1)平和の破綻
  - (2)南の刃
    - (4)砂漠の王国 ― (7)港島
      - (11)イエローサンセット ― ？
      - (12)東の鷲 ― ？
    - (5)艦隊の島 ― (8)鷲の右翼
      - ？
      - ？
  - (3)要塞島 ― (6)鷲の片翼
    - (9)鷲の爪 ― ？
    - (10)灰色の帝国 ― ？

生産タイプ分析コーナー

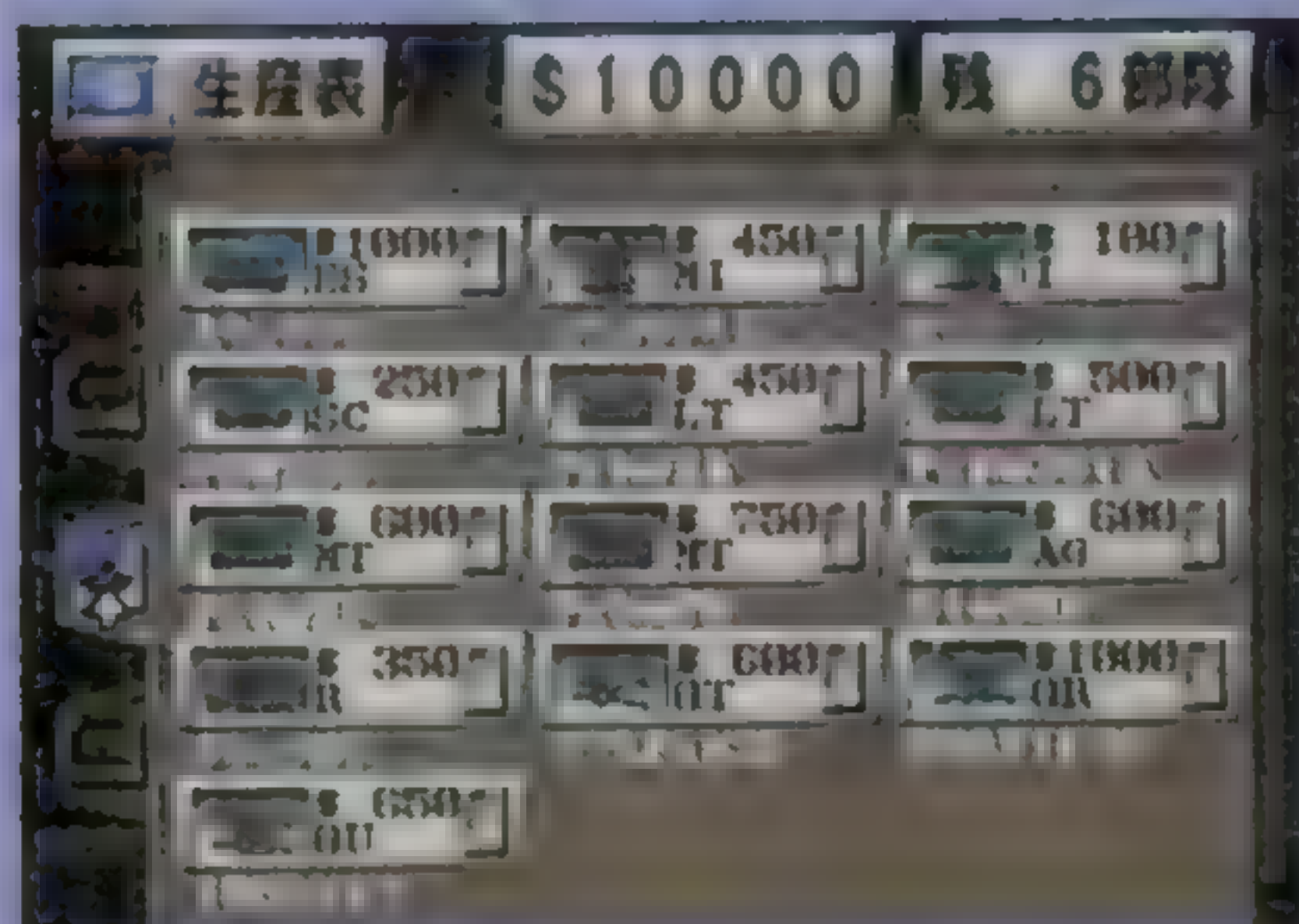
仮想キャンペーンではスタート時に、自分の国の生産タイプを選択できる。一度選ぶと最後まで変更できないから、よく考えて選ぶ必要がある。生産タイプによってマップ分岐や敵の陣営、勝利条件が変わることはないが、自軍の強弱によりマップの難易度が相当変わってくるからだ。

ドイツタイプ

スタート直後の戦車が多少頼りないのを除けば、陸上・航空兵器共に最高級の質を誇るのがドイツタイプ。さらに将来性についても、太鼓判を押せるほどの優秀な兵器が登場を待っているのでまったく問題なし。

ただし生産できる兵器すべてが優秀なわけでもない。「使える」兵器のみを生産し育てていこう。戦車なら4号系だけを生産していればいい。3号系は切り捨ててかまわない。

陸軍	A
空軍	A
将来性	A
総合	A

↑発射速度が遅いのが難だが、なかなかの攻撃力を持つ4号D型。マップの進展と共によりよい戦車に進化するので大切にしよう

陸軍初期

本文でも述べた通り、戦車は4号D型のみを作ればいい。105mm野砲もいくつか作って前線に送り、早いうちに150mm野砲に進化させるようにしよう。航空機が優秀なため、高射砲や対空車両は序盤に使い捨て感覚で作るのみ。

空軍初期

戦闘機は Fw190が登場するまでは、Bf109シリーズで我慢する。また、史実では全然活躍しなかった戦闘攻撃機Me110シリーズは、ゲームでは実によく働く機体として登場する。進化先も期待が持てるので重点をおこう。

日本タイプ

陸軍初期

スタート直後は中戦車ですら生産できない状態。さらに日本の軽戦車は実質的に他国の装甲車かそれ以下の性能しかもたない。経験値をためれば多少は立ち向かえるようになるが、それでも前途は暗い。とほほ。

空軍初期

防御力に難があるが、ほとんどの機体は攻撃力が高く、航続力も長いスグレモノ。すぐにあの名機「零戦」も生産できるようになるし、後半では優秀な航空機が次々に登場する。弱い陸軍を徹底的に援護してやろう。

戦車が弱すぎる。いくら航空機に優秀なのが多くても、戦いの主役である戦車や歩兵などの陸上兵器が役に立たないのでは話にならない。

↑前半の主力戦車である97式中戦車。機動力が並である以外は、すべての面で他の国に劣っている。話にならない

マップが進行すれば4式中戦車や5式中戦車のようなまともな戦車が現れるが、その頃には他の陣営ではより強い戦車が登場していることになる。

航空機はそこそこに強い。特に戦闘機の強さは抜群。航空戦中心でいくしかなかろう。

陸軍	E
空軍	B
将来性	C
総合	D

アメリカタイプ

量産と合理化の国、アメリカ。そのアメリカの兵器を使えるこのタイプは、実は初心者向けであるといえる。

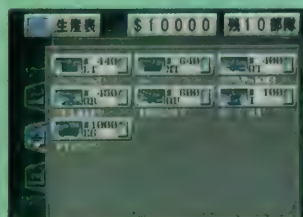
兵器の設計概念に「防御中心」があるこのタイプでは、防御力が高いものが多い。しかもそれなりの攻撃力をもっているから、頼りになる。

中盤までは戦闘機の弱さに頭を痛めるかもしれないが、それ以降は優秀な機体が次々登場する。戦車も重戦車の登場は遅れるものの、中戦車には良いものが多く、比較的楽に戦いを進めることができる。野砲が強力なのも見逃せない。

だが感情移入がしにくいのも事実。あまりにも合理的すぎて魅力が感じられないのだ。

陸軍	B
空軍	B
将来性	A
総合	B

⬆最初からこんな優良戦車が使えるだなんて嬉しすぎる。日本タイプに分けてやりたい

陸軍初期

何も考えずリーだけを量産していれば問題なし。これだけ強ければ、敵の戦車とも十分以上に戦える。

また、野砲の進化バリエーションが多く、役立つものもかなり揃っている。105mm野砲は多めに生産して経験を積ませよう。155mmロングトムへ進化させれば長射程を活かし、敵を圧倒できよう。アメリカの基本はあくまでも「圧倒的物量」と「後方支援」なのだ。

空軍初期

戦闘機が多少ひ弱なのが困りものだが、この劣勢は中盤くらいまで続く。だがその分強力な爆撃機が今後続々と登場するので心配はいらない。防御力もかなりあるので、護衛戦闘機がひ弱でも大丈夫なのだ。

艦上機が充実しているのも特徴だが、空母が生産できない仮想キャンペーンではあまり意味がない。単純にスペックだけで検討すべし。

ソビエトタイプ

ドイツ軍以上に妙な兵器が多いのがこのソビエトタイプ。初期生産兵器を見てもらえばそれは一目で分かるだろう。

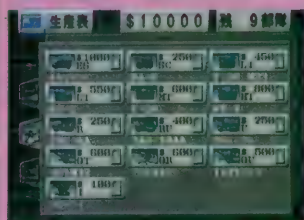
だがすぐにあの名戦車KVシリーズやT-34シリーズが生産できるようになることを忘れてはならない。さらに唯一移動後も間接攻撃できるカチューシャや、射程6の152mm野砲を持つ陣営でもあるのだ。

航空戦力が弱いのが気になるが、それは陸上兵器の強さで十分にカバーできる。

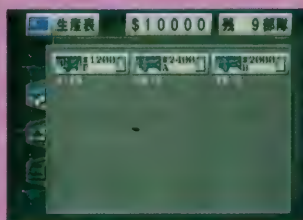
陸軍	A
空軍	D
将来性	B
総合	B

➡6という極悪なまでの射程を持つ152mm野砲。大量配置しよう

⬆最初から生産できる重戦車KV-II。色物兵器が好きな人なら、1つくらいは生産するべき？

陸軍初期

バラエティーに富んだ兵器が並んでいるが、使いやすい兵器はほとんどない。後ほど主力戦車となるT-34やKVシリーズが生産できるようになるまで、T-28やKV-IIを生産するべきか。むしろ最後まで使えるカチューシャや野砲を多めに作り、戦車が充実した時に備えるのがいいだろう。

高射砲などの対空火器はほとんど進化しない。この場で揃えておくべし。

空軍初期

単純明解なのか、シンプルイズベストというべきか。戦闘機・攻撃機・爆撃機各1種類しか存在しないので、悩むことがまったくない。むしろこれくらいさっぱりしている方が気持ちいい。

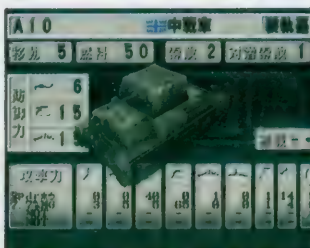
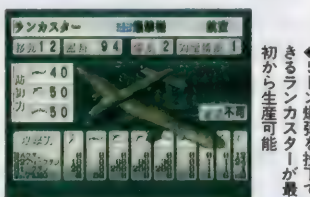
攻撃機や爆撃機はともかく、戦闘機のI-15は、旧態依然の複葉機。じきに量産すべき系列のYakやMigが生産できるようになるので、使い捨て感覚で使用するのがいいだろう。

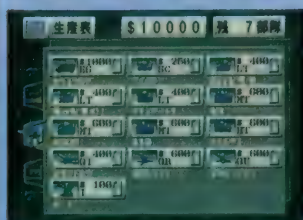
イギリスタイプ

試行錯誤を繰り返すも、とうとう第二次大戦中はまともな主力戦車を作り出せなかったイギリス軍。そのイギリスの生産タイプにも、戦車開発の苦労がにじみでている。

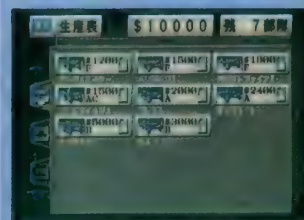
生産できる戦車の軽戦車が3、中戦車が3、重戦車が1とかなりの数。だが強いかどうかとなると話は別だ。他国の生産型と比べるとどうしても見劣りする。空軍が比較的充実しているので、やはり空軍中心でいくべきだろう。

陸軍	C
空軍	B
将来性	B
総合	C

⬅5トン爆弾を投下できるランカスターが最初から生産可能

⬆戦車は種類が多いがどれもぱっとしない。防御力も高くないし……困ったものだ

陸軍初期

本文中でも述べた通り、種類は多いがあまり使えない戦車ばかり。機動力が高くないのも頭痛のタネ。自分が一番気に入った戦車だけを量産し、経験値を稼いで基本性能をカバーするしかないだろう。後半になればそれなりに優秀な戦車が登場するのだが……。

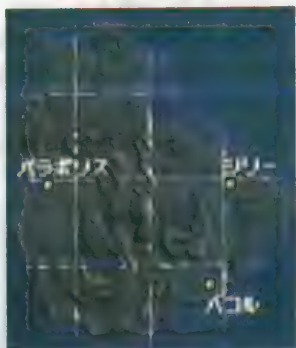
野砲も頼りない。日本型以外と戦うときはかなりの苦戦を強いられるはず。量産して性能をカバーしよう。

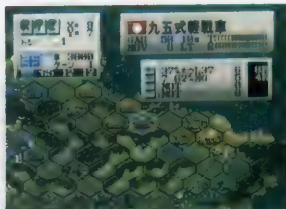
空軍初期

陸軍のラインアップとはうってかわり、空軍では目を見張るような機体が山のように存在している。戦闘機はスピットファイアシリーズで文句ないし、爆撃機もウェリントンやランカスターなど名機が勢ぞろい。攻撃機が多少貧弱なのが気になるが、すぐに優秀な機体が登場するので問題ナシ。

弱くて頼りない陸軍を全面サポートするつもりで活躍させよう。

MAP：1 平和の破綻

〈全体マップ〉

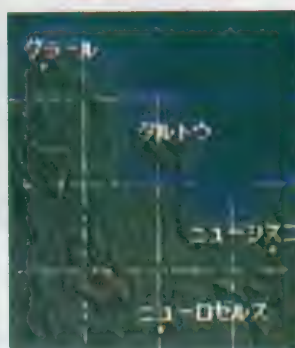
↑ハポナ軍の戦車はひ弱なものばかり。よほど油断しなければ楽勝だ

突然パラセラ共和国本土に上陸してきたハポナ軍とアユメイラ軍を追い返すのが目的。一番最初のマップだけあり、難易度はそれほど高くはない。

ハポナ軍の生産タイプは日本型。陸上兵器が弱いのが特徴。南側にいるアユメイラ軍（アメリカ型の生産タイプ）より倒しやすい相手なので、先にハポナ軍を攻めていくのが無難だろう。

野砲や航空機を使ってダメージを与え、戦車などでとどめを刺す形で敵をせん滅、前進していく。北側のルートは多少通れる場所が狭くなっているものの、邪魔になる敵ユニットを（野砲などで）排除してから前進すれば問題ない。

一つだけ注意するとすれば、ハポナ軍の歩兵。移動力が高いので、前線を突破されないように。

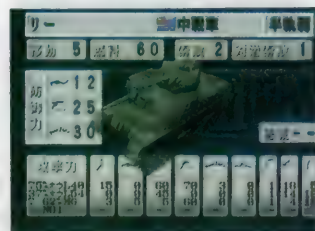
↑軽戦車でも、ハポナ軍の主力戦車に十分対抗は可能。空撃を行えば完璧

MAP：2 南の刃

〈全体マップ〉

アユメイラ国に上陸し、同国を攻めたてるという状況のマップ。いきなり難易度が高くなるので注意するべし。

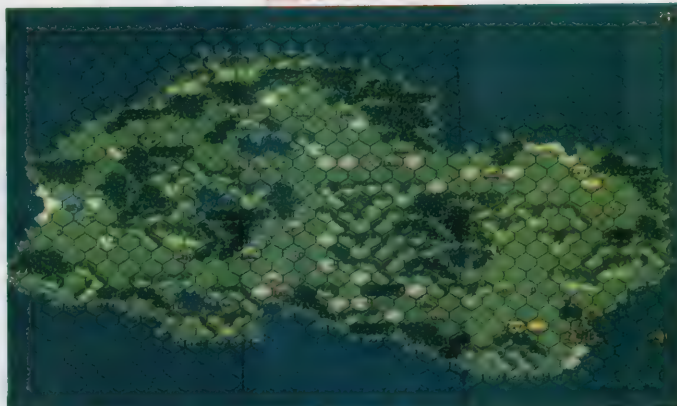
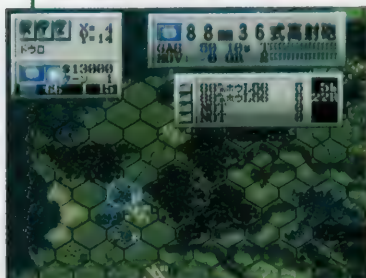
自軍はユニットを配置・生産するところからはじめるのに対し、敵国は最初からユニットを配置してあり、すぐに移動が可能。ぼやぼやしているとあっという間に司令部周辺まで攻め込まれてしまう。

特に最初の数ターンは敵の航空機がうざったいだろうが、高射砲と戦闘機を駆使して戦おう。一度敵航空機を全滅させれば、予算不足からまとまった航空攻撃はしてこなくなる。

基本は道づたいに東進すればよし。ただし司令部南東の要塞部分は十分砲撃してから前進すべし。

↑アユメイラ軍主力戦車、リー。発射速度も速く装甲も厚い。イヤな相手だ

↑堅い戦車には空撃が一番。制空権を握ってしまえば戦闘機に爆装させるという手もある

MAP：3 要塞島

〈全体マップ〉

↓序盤は高射砲を司令部周辺に置き、制空戦の援護をさせるのが良いだろう

ハポナ国の海軍基地がある島に上陸作戦を行い、同国海軍を抑えるのが目的のマップ。序盤の制空戦では零戦（れいせん）などがわんさか飛んでくる。敵を軽く見ていると痛い目に会うぞ。高射砲を複数配置し、戦闘機の援護（えんご）をしてやるのがいいだろう。

制空権を握（にぎ）ってしまえば戦いそのものは楽。なにせ相手は日本の生産型のハポナ軍。野砲や空撃を適切に行えば素早く進行できる。

港にたむろしている旧式戦艦の艦砲射撃には注意したいところだ。しかし逆に港内にいる戦艦へダメージを与えると、その復旧に予算を食われ、ハポナ軍はますます弱体化するという現象が見られる。戦艦を叩（たた）くのは、実は一挙両得というわけなのだ。

↑ハポナ軍の陸上兵器はあいもかわらず貧弱なものばかり。地形効果に気をつければ、戦車だけでごり押しもできる

←港にいる戦艦を攻撃すれば一挙両得だ

要注意な敵のユニットたち

注意すべき敵ユニットは空と海にある。空はもちろんあの零戦。航続距離も長くスピードも速く、戦闘能力も高い。味方の爆撃機が食われないよう、戦闘機でしっかりと守り、少しでも早く壊滅させることが必要だ。

海の要注意ユニットは当然旧式戦艦。この小さいマップの中で射程6の主砲は驚異以外の何者でもない。敵司令部にうかつに近づくと集中砲火を浴びることだろう。射程を計算しながら近づけ。

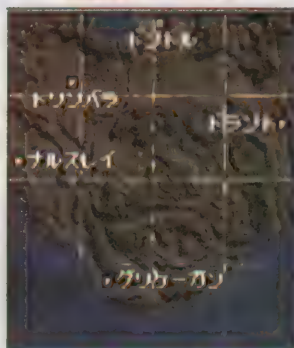
←移動はしないが長射程がイヤな旧式戦艦

↑航続距離が長く攻撃力も高い、優秀な戦闘機。早めに集中攻撃をして落としてしまえ

WA大戦略 作戦ファイル

MAP：4 砂漠の王国

〈全体マップ〉

↑東側からはブテーテン国の守備隊が大挙して押し寄せる。腕の見せどころだ

イギリスの生産タイプを持つブラーテン国に攻め込むマップ。大規模なマップというだけでなく、北部に広がる砂漠地帯がきわめて印象的でもある。

マップが大きいだけに、航空機が活躍する。それは敵国でも同じなので、より航空戦力がやっかいなハポナ軍を先に倒した方が後々楽でいいだろう。もちろん距離的に近い東側のブテーテン司令部を叩いてもいいが、後々面倒なことになるかもしれない。

ブテーテン軍の侵攻を防ぐには、橋の破壊が必要不可欠となる。序盤は爆撃機を配置することすらかなわないだろうが、橋の破壊によってかなり戦況は変わる。ハポナ軍司令部さえ倒せば、後は時間との競争になるはずだ。

←ハポナ司令部陥落寸前の図。後は一挙に北進し、首都を狙うのみ

MAP：5 艦隊の島

〈全体マップ〉

ハポナ海軍の根拠地を叩く作戦がテーマ。MAP3と構成はほぼ同じだが、敵のユニットは格段に進歩している。さらに旧式戦艦たちが散らばっているのに注意。動きはしないが、結果として攻撃範囲が広がっているのだ。

ハポナ軍戦車の中にも歯ごたえがあるものが登場しつつあるので、戦車だけで突っ込ませると被害が大きくなる可能性が高い。野砲や航空機による爆撃でダメージを与えてから戦車で攻撃するように。

旧式戦艦の艦砲射撃のことを考えれば、北寄りのルートに重点を置いた方が無難かもしれない。せっかくのエリート部隊を旧式戦艦ごときに潰されたくはないものだ。

↑南寄りのルートを通ると、旧式戦艦の主砲つるべ撃ちを食らうことになる。注意！

↑陣地の地形に居座る対戦車砲へは事前の空爆は必要不可欠。なめると痛い目にあう

MAP：6 鷲の片翼

アユメイラ国に上陸をはたしたものの、敵軍に包囲されてしまった状況のマップ。かなり辛い。

ユニットを配置するそばから敵が侵攻し、攻撃をかけてくる。ボヤボヤしていると自軍司令部すら危うくなる。司令部後方に野砲を置き、高射砲を都市内に配置して対空・対地両用として使いながら敵の侵攻を抑え、その一方で戦闘攻撃機などを用いて西の敵司令部を一刻も早く潰してしまう。

西の敵司令部を叩いてしまえば、戦いはかなり楽になる。敵が東側からしか攻めてこなくなるからだ。野砲の支援を受けて中央部の陣地地帯を抜ければ、敵司令部への道はそれほど遠くはない。

↑配置するそばから攻撃してくる敵軍。右からも左からもやってくるので大騒ぎだ

↑西側にある敵司令部は、空爆で一刻も早く叩くこと。これが勝負を決める鍵となる

MAP：7 港島

〈全体マップ〉

マップの地形などはMAP3と同じだが、敵のユニットの進化度合いはMAP5以上である。

あるだけマシという程度だが対空戦車も登場するし、戦車もそこそこのものが前線に配備されている。さらに戦闘機は超一流のものが空を飛び回る。そしてアユメイラ国の海軍も増援にやってくる。基本戦略は前述のマップと同じだが、より慎重な行動が必要だ。

↑零戦の後継機として期待が高かった烈風が登場する。自軍の戦闘機も進化してるだろうが、油断は禁物。高射砲の援護は忘れずに

←自走対空砲も登場するが、ほとんど無視して構わない。

↑突如増援として島の南方に現れるアユメイラ海軍。南方ルートは非常に危険だ

MAP：8 鷲の右翼

〈全体マップ〉

マップの地形はMAP6と同じだが、かなり楽。なぜならこのルートを通ってきた場合、先にアユメイラ西部を制圧しているので、自軍司令部西に友軍が存在しているのだ。敵司令部があるよりは五万倍（多少誇張）は楽になる。

友軍のおかげで背後にはまったく注意を払う必要がなくなるので、安心して全力を東側に投入できる。

ただし友軍も時には邪魔になることもある。当マップでは侵攻ルートが限定されているので、場合によって友軍ユニットが邪魔をして、敵を攻撃できなかったり先に進めないということもありうるのだ。燃料切れ寸前の航空機がいるのに、飛行場の上で居座る友軍戦車など、出来ることなら砲撃でぶっ潰したくなることもあるだろう。

ドイツの生産型を選んでいればこのマップからパンター戦車が使えるようになる。他の生産型でもそろそろ強力な陸上ユニットが生産できるはずだ。経験が豊富な部隊を全滅させることのないよう、慎重にかつ大胆に進撃すること。

要注意な敵ユニットたち

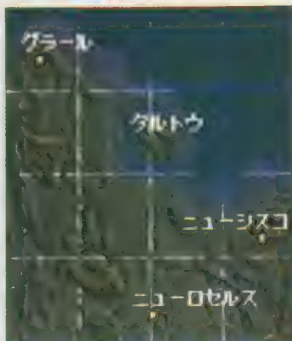
アユメイラ国の支援隊として登場するグレージャー国の保有兵器はなかなか強力。特に戦闘車両にはあなどれないものが多い。アユメイラ司令部にばかり目をやっていると、海岸沿いにグレージャ軍が進撃してきて痛い目に会うかもしれない。幸い進撃路はきわめて狭いので、堅い戦車をフタに使えばなんとかなる。

←主力戦車、4号F2型。攻撃力の高さがウリ。油断するな

↑友軍の侵攻スピードは意外に早い。もたもたしていると前線付近で交通渋滞にまきこまれるかも

➡ドイツタイプを選んでいれば、パンター戦車が生産できるように。超期待のルーキーというところだ。

MAP：9 鷲の爪

〈全体マップ〉

マップの構成はMAP2と同じ。ただし両軍とも兵器が相当進化しているので、同じような戦いは望めない。

東端にある友軍が、しばらくの間敵を引きつけている間に、全力で自軍司令部南東にある陣地群を突破する。ここを通過できれば戦いは半ば終わったも同然。グレージャ軍の航空攻勢に対しては、先の陣地群周辺にある空港を有効に使い、さらに高射砲の援護も使いこなし、さっさと決着をつけるべし。

⬇アユメイラ軍にもヘルキャットなど優秀な戦闘機が続々登場する。戦闘機同士一対一の戦いでは決着をつけるのが難しくなる

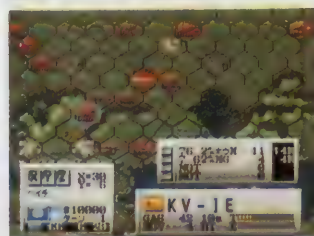
⬆マップ東端から突如現れるグレージャ空軍。友軍の司令部は風前の灯火。彼らの犠牲を無駄にするな

MAP：10 灰色の帝国

〈全体マップ〉

⬆ドイツの生産型だけあって、強力な陸上兵器が多い。1つづつ確実に潰していこう

強敵グレージャ国への本土侵攻作戦。さらにロットジア国（ソ連の生産タイプ）の増援まであるから余計に難しくなる。

補給車を早めに配置して破壊された空港を工事して直し、航空機を毎ターン3ユニット生産できるようにする。それらの航空機をもって速攻で東部にあるグレージャ国境警備隊の司令部を破壊する。スピードが勝利への鍵となるぞ。

⬆ロットジア国もやっかいな相手。早めにグレージャ軍を倒さないと手がつけられない

MAP：11 イエローサンセット

〈全体マップ〉

←ロットジア軍にはこんな強力な戦車も登場する。一つ一つ各個撃破せよ

日本の生産型を持つハポナ国の本土への侵攻作戦。ロットジア国の部隊をも相手にしなければならないというオマケまでついている。

「弱い弱い」と言われ続けてきたハポナ国の陸軍も、ようやく半数ほど３式中戦車というまともな戦車が配備されるようになっただけあり、相当な苦戦が予想される。プレイヤーの軍も、例えばドイツの生産型を選んでいればパンターG型やタイガーⅠ型などの強力な戦車が揃っているだろうが、油断は禁物である。またハポナ軍の援軍として登場するロットジア軍の戦車はそれ以上に強敵。

両軍の陸上兵器に対して有効なのは、やはり空撃や野砲による間接射撃。戦車対戦車の戦いはとどめを刺す時にのみと考えておこう。

↑マップ西端には友軍司令部が。健闘してくれるので、そのスキにロットジアを叩け

MAP：12 東の鷲

〈全体マップ〉

マップの地形構成はMAP6と同じ。西側に友軍がいるのはありがたいが、敵味方ともにすべての兵器が進化してるので、かなりの乱戦が予想される。

特に航空機や間接攻撃ができる兵器の進化のため、狭いマップがより狭く感じられるのだ。例えば自軍司令部南東にある陣地群に置かれている155mmロングトムは、なんとその場所から自軍司令部への砲撃が可能なのだ。一刻も早く叩きつぶさないといけない。

その他にも点在している高射砲の存在はかなりやっかいなもの。直接攻撃には比較的弱いので、多少の損害をかえりみず、早めに攻撃しておくべき。制空権をいかに早く握るかがポイントだろう。

↑アユメイラ国最強ともいえる戦闘機、コルセア。経験豊富な戦闘機でも勝てないかも

↑やたらと射程の長い各種高射砲や野砲には注意。さっさと爆撃で壊すのが一番

MAP：13 キングオブグレー

〈全体マップ〉

地形構成などはほとんど MAP10と同じ。ただし、ただでさえ強敵であるドイツの生産型を持つグレージャ国の兵器の進化度はMAP10以上。自軍の兵器も進化しているとはいえ、注意をするに越したことはない。

基本戦略もほぼ同じ。補給車で空港を直し航空機を量産、すぐ東にあるグレージャ国国境警備司令部を叩く。ただしこのマップでは同司令部周辺に多数の高射砲が配備してあるので、難易度はより高くなっている。

同司令部を叩いたらそのまま東進しグレージャ司令部を攻撃するのが無難。ただし北部からロットジア国が迫っており、こちらへの抑えの部隊を派遣しておかないと部隊が寸断される可能性もある。やはり侵攻予定ルートの橋を爆撃するのがいいだろう。

←この飛行場をいかに早く直すかがカギとなる

←敵軍の爆撃機も次々にやってくる。防空戦が大変だ

コラム：仮想キャンペーン、その後は？

前作のキャンペーンでは見ることが出来なかった新兵器が、簡単に進化・登場させられるのがこのキャンペーンのいいところ。進化表にどんな新兵器が収まるのかが楽しみの一つでもあろう。

ところで、仮想キャンペーンはどんなルートを通っても、計８枚のマップのクリアで終了する。これまでの経過から予測するに、パラセラ共和国が全近隣諸国を制圧して終わるのだろうが、ストーリー的にどういう結末を迎えるのかは不明である。防衛戦がいつの間にか侵略戦争となったこの戦い、どのようにして幕を閉じるのだろうか？

↑マップクリア毎に新兵器が開発、配備されていく。この瞬間が一番嬉しい時という人も多いだろう

逢魔都市
おうまがとし

読者参加RPG

逢魔都市は、ロクヨン誌上でRPGが楽しめる読者参加RPG。キャラクターを作って行動をハガキで送ると、そのキャラクターが誌上で大活躍するかもしれない。舞台はサターン版『真・女神転生デビルサマナー』とリンクしているので、同時にプレイすれば2倍楽しめるぞ。

事件のほうはいよいよ大詰め。今回の応募が最後の行動選択となるので、君のキャラクターを活躍させる最後のチャンスだ。平崎市最大の事件を解決するのは誰だ!?

1 平崎ジャーナルを読む

ゲームの舞台は、サターン版デビルサマナーと同じ架空の街「平崎市」。次ページの「平崎ジャーナル」を読んで、平崎市で起きている怪事件をチェックしよう。

2 キャラクターを作る

次に85ページを見て、事件を捜査するキャラクターを作り、どんな行動をするのかを決めよう。行動は、たくさんの選択肢の中から3つ選ぶだけでいいので簡単だ。

3 応募ハガキを送る

キャラクターが決まったら、その内容を89ページにある応募ハガキに書き写して、ポストに入れよう。スタッフはそのハガキを見て次回のストーリーを考えていく。

4 仲魔ハガキが手に入る

事件の解決編は次の平崎ジャーナルに掲載。また、行動がうまくいくと、悪魔が君のキャラクターの仲魔になり、君のところに「仲魔ハガキ」が送られてくるぞ。

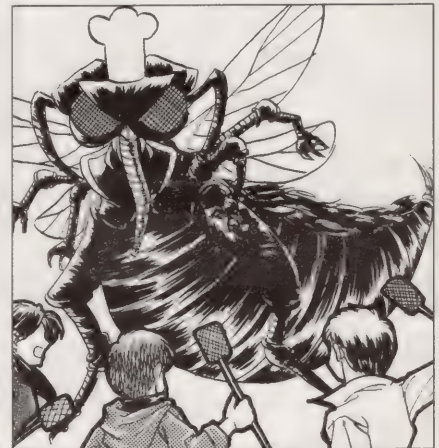
第5回

企画・制作	冒険企画局
監修	㈱アトラス
ゲームデザイン	中村　誠
イラスト	若林　龍揮

真・女神転生
デビルサマナー
悪魔召喚師

矢来区ファミレス
巨大ハエ退治

ハエの発生で一週間の営業停止となっていた全国チェーンのファミリーレストラン「ビストロアングリー」平崎矢来（やらい）店で、巨大なハエと人間が戦うという事件が起こった。

巨大なハエと戦ったのは、二条連也さん（16）遠藤明宏さん（17）ラルフ・ベンツさん（30）神城煌輝さん（15）いもくえあくせすさん（18）成田無頼庵さん（17）の六人。彼らは、用意していたバット、ハエたたき、殺虫剤などで巨大バエを撃退した模様。

いもくえさんは「巨大バエは店長の真の姿で、ハエによる世界征服を企んでいたのです」と話しているが真偽のほどは確かではない。

ただ、同店は現在も閉店中のままである。

正体を現わした巨大バエとの戦い

消えた天叢雲剣
行方不明の新人画家への疑惑

先月二十二日に平崎市立博物館より「悪魔」のような怪物によって盗みだされた、古代の剣「天叢雲剣（あまのむらくものつるぎ）」だが、依然としてその行方はつかめていない。

警察当局では、同時開催で個展を行ない、襲撃時より行方をくらませている、画家の江利沢美華さん（24）が何らかの手がかりを握っていると見て、その捜索に全力をあげている。

オカルト研究家佐藤一成氏の話「天叢雲剣は、今でこそ天皇家つまり大和王朝の象徴となっていますが、国ゆずり以前は出雲王朝の力の象徴だったのです。しかし、さらに元を正せば、須佐之男命（すさのおのみこと）が出雲地方を制圧したときに、製鉄技術を持つ土着の民族から奪い取ったものとも考えられます。須佐之男命に倒された八岐大蛇（やまたのおろち）は古代出雲の神、須佐之男命に助けられ妻となったとされる奇稲田姫（くしなだひめ）は八岐大蛇に仕える巫女だったという解釈もありますから。まあ、神話なんてものはより勢力の強い側に、弱い側の神話が吸収されてしまうものですよ」

ホワイトデー
愛のお返しに長蛇の列

ホワイトデーの十四日に矢来区のケーキ屋璃美堂で、バレンタインデーのお返しをしようとする男性が長蛇の列をつくった。同店ではバレンタインデーに、もてない男性五百名にチョコレートの無料配布を行なっていたが、チョコレートをもらった男性ほぼ全員がお返しをしにきたもよう。

お返しに来た男性は一人づつ店に入り、少しやつれた顔で出てきていたが「お返しをするのは当然ですよ」と明るく答えていた。

こだまビル解体延期

バラバラ変死体事件のあった矢来区のこだまビルの解体工事が、しばらく延期されることとなった。ビルの管理者は「地下の機械装置の分析に、もう少し時間をかけるため」と説明しているが、実際は作業員が事件を気味悪がって、解体作業をやる人がいないのが、直接の原因のようである。

これに対し、周囲の住民は早く解体をするよう強く求めている。

ネコ耳病大流行

今月に入り、平崎市内で人の耳がネコの耳に変わるという奇病が発見された。現在までに、四十名ほどの症例が見られているが、今のところ治療法は発見されていない。

「ネコ耳病」と命名されたこの病気は、耳の形が変わるだけで、日常生活には支障はなく、コスプレ気分で生活を送っている人もいる。

ネコ耳病にかかったある患者は、「この間『ネコ屋敷』でネコと遊んだ後、ネコ耳に変わったのに気がついたにゃ。でもとってもラブリーで嬉しいにゃ」と話している。

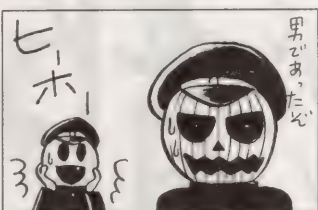
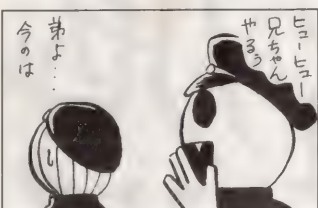
ネコ屋敷とは朝日区にあるネコの溜り場として有名な廃屋。あまりにネコが多くいるため、現在この屋敷は買い手がついていない状況である。

ネコ耳病になった人々。実は楽しそうだ

二大神事開催

平崎市に春の訪れを告げる、二大大社の春の神事が今年も行なわれる予定となっている。

須佐之男命をまつる氷川神社では、自分の中に「神降ろし」を行う「降臨祭（こうりんさい）」が行なわれる。氷川神社の神主は「平崎に凶相が出ています。降臨祭でスサノオさまが出てくるといいですね」と話している。スサノオさまは、須佐之男命の転生とされる人で、降臨祭で明らかにされると言われている。

一方の奇稲田姫をまつる八雲神社では、「大蛇神事（おろちしんじ）」と呼ばれる神事が、八雲神社近くの笠置山頂上で行なわれる。この神事は八岐大蛇の鎮魂祭で、神事を行なっている間、笠置山は登山禁止となる。

平崎ジャーナル

平成8年3月22日発行
（月1回発行）
発行人
中村誠
発行所
平崎ジャーナル社
平崎市中央区東町1－8－5

宮森学園 卒業式の惨劇

次々と炎に包まれる生徒

十八日、雲雀ヶ丘（ひばりがおか）の私立宮森学園で卒業式が行われたが、この卒業式中に、生徒が次々と発火するという怪事件が起きた。

宮森学園では昨年十一月から生徒の自殺が相次いでいたため、当日は多くの報道陣が詰めかけており、多くの人々の目の前で、惨劇が繰り広げられることとなった。

卒業式は午前九時より進行していたが、卒業証書授与式でA組の森谷聖香さん（18）が壇上に上がった瞬間、森谷さんは炎に包まれた。森谷さんが同じA組の浅岡香奈さん（18）を指差すと浅岡さんも炎に包まれ、会場は騒然となった。

その後、数人の生徒が炎に包まれたが、森谷さんは急に苦しみだし、ついに人型の炎に。この炎は、同校教師の城光子さん（27）など数人によって消火されたが、消火をした高校生神宮寺輝宗さん（17）大学生片桐雅矢さん（19）は、「あれは炎じゃない。人の憎悪が形になった悪魔だ」「俺たちは悪魔を退治したんだ」などと口々に話している。焼け跡には、森谷さんの死体はなかった。また、炎に包まれた生徒たちは、すぐ市内の病院に運ばれ手当てを受けたが、全治一ヵ月の重傷。

なお、この卒業式に遅れてやってきた同校3年生の柏原さりさん（18）は、以下のようなコメントを話している。

「森谷さんは、昨年自殺した奥田悦子さんが作り出した怨霊です。さっき女神転校のメーカー株式会社ガイアのデータを壊してきたので、正体を現わしたんです。今回の連続自殺は、いじめられていた奥田さんの復讐劇だったけど、結局はガイア社に利用されただけの、かわいそうな人でした」

宮森学園では卒業式を中止し、数日中に奥田悦子さんをはじめ亡くなった生徒たちの慰霊集会を行なうことを決定した。

宮森学園の卒業式で、炎から逃げ惑う生徒たち

人気バンド 地獄のライブ

人気急上昇中のロックバンド「NECROPHOBIA」のライブが、二十日、臨海公園内の平崎リミックスステーションで行なわれた。

前座の「Bingo―Bongo」の後に登場した彼らは、「血のシャワー」と呼ばれる、鶏の頭を切り取り、吹き出る血を観客に浴びせかけるというハフォーマンスからスタート。

ところが、ライブ中にベースのSAD氏が突然倒れるというアクシデントが発生。SAD氏は病院に運ばれたが、すでに死亡していた。死因は心筋梗塞（しんきんこうそく）だった。その時に、SAD氏の後に死神の姿を見たとの証言もある。

今回のSAD氏の死にリーダーのLEO氏は、「毎回あれだけの血を生贄に捧げているのに、悪魔はあらわれない。まだまだ信心が足りないようだ。SADの穴を埋めるために、腕のいいベーシストを見つけなくては」と話していた。

NECROFOBIAは、来月十七日に中止になった今回のライブの再演を行なう予定。

転生人語

逢魔都市（おうまがとし）も次回が最終回。応募ハガキを送ってもらうのは、今回が最後になる。紙面からヒントを読み取って、最後の行動選択をがんばってほしい◆という訳で、今回はハガキの話。逢魔都市は四週に一回のサイクルで掲載されているが、前回の行動結果がもう載っている。これは実はすごいことで、なんと業界最速のスピード。雑誌発売から締切まで一週間しかないが、結果をより早くお届けするためなのでご理解頂きたい◆制作側もハガキが来た後は怒涛の作業となる。しかし、データをただコンピュータに入力するだけでなく、一人一人のハガキに目を通している。行動選択はたった六文字のアルファベットにすぎないが、解読するとそこに物語が現われる。これが楽しみだ。みんながどんな気持ちで選択肢を選び、どんな活躍を期待しているか、痛いほど伝わってくる◆ハガキ一枚一枚に物語があるのが嬉しい。往復ハガキでの個別の返事はできないのは残念だが、そんな物語たちをなんとかまとめあげ、この平崎ジャーナルにしている。新聞に載っていないところにも物語は存在する。そんな物語がみんなにも伝わっているだろうか？

第４回の応募は、宮森学園卒業式、天叢雲剣の捜索、そしてネコ屋敷に人気が集中した。一方、ビストロアングリーとケーキ屋璃美堂への応募は少なく、仲魔ハガキがもらいやすい大穴となった。

さて、第１回から続いていた女子高生連続自殺事件も結末をむかえ、事件のほとんどは解決した。残るは盗まれた天叢雲剣と江利沢美華さんの行方のみである（ネコ耳病もあるけど）。次回はクライマックス、がんばってほしい。

前号の見出し（第４回）

- 「草薙剣」盗まれる 新人画家も行方不明
- 笠置山　宇宙からの侵略者
- 人気ソフト女神転校 裏面情報を独占公開
- ファミレス　ハエ大発生
- 中央公園に巨大雪だるま
- もてない男に愛のチョコ
- 宮森学園連続自殺

file1. 宮森学園いじめ自殺事件解決

宮森学園連続自殺の裏には、ガイア社の存在があった。ガイア社はいじめられていた悦子さんに復讐をささやき、悦子さんは自らを生贄として捧げることで女神転校と森谷聖香を作り上げた。謎の転校生森谷聖香は、悦子さんをいじめていた女生徒を自殺に見せかけて次々殺していく。そして、彼女のエネルギー源は、女神転校のプレイヤーから吸い取られていたものだった。

悦子さんのパソコン内の「楽しい」思い出を解放し（ＤＬ）、株式会社ガイアの召喚プログラムを破壊（ＫＭ）すると、森谷聖香＝悪魔バンシーは正体を現わす。悦子さんの魂はようやく解放されたのだ

【事件を解決したキャラクターたち】

名前	職業	プレイヤー
柏原さり	高校３年	れのれの
森隆	心理学者	隆
深町かづき	高校２年	モリス
瀬之愛理	大学生	くりねずあいり
神宮寺輝宗	高校生	No.188
片桐雅矢	大学生	にわかリスナー
藤崎伊織	根来忍者	田上隆行
粉川巧	高校２年	粉川巧
城光子	高校教師	ポコペン
響玲音	大学２年	ＲＡＹ

file 2. おいしい食べ物に潜む影

ビストロアングリーの鈴瀬社長の正体はベルゼブル。彼は人間の体を苗床にして、ハエの卵を産み付ける計画を進めていた。その実験でハエが大発生したのが、前回の事件だったのだ。キャラクターたちは、ハエたたき、殺虫剤などを購入し（ＬＥ）、鈴瀬社長の正体を暴いた（ＯＨ）。ベルゼブルも、今回だけは撤退したようだ。

そして、璃美堂の羽山店長の正体はインキュバス。彼女は、バレンタインに媚薬入りチョコをまき、ホワイトデーにはそのお返しに、生体マグネタイトを奪おうとしていた。これを阻止しようとしたキャラはたったの２名。結局彼らは返り討ちにあい、璃美堂の陰謀は達成されてしまった。

【ベルゼブルを退散させたキャラ】

名前	職業	プレイヤー
いもくえあくせす	高校３年	いもくえ
ラルフ・ベンツ	野球選手	兄弟子
三条連也	高校生	ラグナ
遠藤明宏	高校２年	親分と子分
神城煌輝	中学生	天色
成田無頼庵	馬券師	ナリブーとネスの初仔

【インキュバスに魅了されたキャラ】

名前	職業	プレイヤー
倭武	家事手伝い	近藤進二
伊賀凪慈	フリーター	なむこなみ

file 3. 消えた天叢雲剣と江利沢美華

行方不明中の江利沢美華の裏の稼業は、デビルサマナーだった。彼女は絵の中に悪魔を封じ込め、必要なときには絵から悪魔を召喚していたのだ。江利沢アトリエで絵を調べると（ＦＢ、ＦＣ）この事実が分かる。またその場にあった資料から、彼女が悪魔合体を研究していたことも分かった。

さらに、アトリエで１年以上前の事を調べる（ＦＪ）、市庁舎で書類を調べる（ＨＣ）などして、江利沢さんの身元を調べると、彼女が島根県奥出雲の旧家、稲田家の出身であることがわかる。彼女の正体が何なのか、次回明らかにされるだろう。

【情報を調査したキャラクターたち】

名前	職業	プレイヤー
小塚友音	高校２年	根本和子
氷室鈴子	探偵アシスタント	悠☆希
殻田源五郎	科学者	大黒10
伊吹晶二	骨董屋	上村智靖
龍井蔵人	フリーター	どらっぐ
ダスト	高校３年	クリーン
藤井優希	高校１年	破壊神Ｊ
六海魅蕾	大学院生	ばある
横山真	高校２年	パペッチョくん
掩伐昌志	探偵	大崎貴志
松島護	大学生	ＤＤＤ

市民の声

逢魔都市への応募も今回がラストチャンス。メッセージ欄にゲームの感想や意見を書いてくれるとうれしいな。それから、今までたくさんの事件のアイデアをありがとう。そのうち幾つかは、少しづつつなぎ合わせて使わせてもらった。どの事件か分かったかな？

⬆申し訳ない。でも、結果発表の早さでは読者参加ゲーム業界一なんだよ（P.N.三条ツバメ）

⬆合格おめでとう。でも、警察署の解体工事をするのはちょっと……（P.N.まっしゅるうむ）

⬆それはかわいそうに。では義理で載せてあげよう。自慢できないけどね（P.N.ＦＩＣＥＹ）

⬆あまりに繊細なイラスト！　ところで、カタカナ名のキャラは結構いるよ（P.N.ＭＯＥ）

⬆一番人気のネコ屋敷。でも、猫と遊んだ人はネコ耳病になっちゃったのだ（P.N.Ａ・翼竜）

今月の変わり者

四方堂真雪
年齢：21歳
性別：女
職業：バーテンダー

行動①バー「ネメシス」で仕事
行動②こだまビルで他の店員と輪になってＵＦＯと交信する
行動③交信できたらおみやげにネコをプレゼントする
（プレイヤー：神楽サクヤ）

「もしかしたら、あぶない宗教の教組になっちゃうかもね」と書いてありますが、まさにその通り！

平崎ジャーナルを読んだら、応募ハガキを切り取ってさっそく応募しよう。今回がキャラクターの最終行動選択になるから、よ～く考えて行動をきめてね。

ハガキは89ページ！

逢魔都市

●キャラクターの名前（8文字以内）　司馬 真
●能力値　力 6　知恵 1　魔力 1　体力 3　速さ 2　運 2
●年齢　14歳　●性別　男 女
●職業　中学生
●今回の行動　行動1 場所 M 行動 S　行動2 場所 M 行動 A　行動3 場所 T 行動 K
●悪魔の会話　1 A　2 A　3 B
キャラクタースケッチ
●イラスト／メッセージ欄
占いの店で前世を調べてもらってから、
氷川神社のお祭りで遊びまくる!!

●前回参加した人も、改めてハガキを出してね　キャラや能力値、設定が変わってもＯＫ
●記入もれがないかもう１度確認してね
●あなたの氏名・住所はちゃんと書いたかな？
●50円切手は貼ってあるかな？
●ハガキのコピーを取っておくと、同じキャラで参加するときに便利だよ
締切は3月29日（金）消印有効

●キャラクターの名前
君のキャラの名前を書いてください。漢字やカタカナも使えます。

●能力値
６つの能力値に15点を振り分けます。最低値は１、最大値は10になります。

●年齢
キャラの年齢を自由に決めてください。

●性別
当てはまるほうに○をつけてください。

●職業
行動の成否には影響しないので、常識の範囲で自由に決めてください。

●キャラクタースケッチ
キャラの容姿を絵や文章で説明してください。

●今回の行動
下の場所ボックスと行動ボックスから記号で選んでください。
行動は３つ選択しますが、順番も成否に関係します。
【例】「下水道」で「仲間を探す」場合「ＸＧ」となります。

●悪魔との会話
悪魔からの３つの質問にそれぞれ答えてください。
悪魔を仲魔にできるかどうかに関係してきます。

●メッセージ／イラスト
行動の補足やスタッフへのメッセージなどを御自由に。
仲魔の力を借りる場合、仲魔ハガキの三角マークを切り取り、この欄に貼ってください。

行動に成功すると仲間ハガキが！

行動に成功すると仲間にした悪魔の「仲魔ハガキ」が送られてくる。より強い仲魔ハガキに合体させることもできるぞ。今回が仲魔ハガキ入手の最後のチャンス。見逃すな！

場所BOX　どこで行動するの？

平崎市マップ
（マップ作成：野崎ちよみ）

笠置山
A．北山大学
B．笠置山山頂
C．八雲神社

雲雀ヶ丘
D．奥田悦子
E．江利沢アトリエ
F．宮森学園

中央区
G．市庁舎
H．平崎警察署
I．平崎ジャーナル
J．中央公園

矢来区
K．アーケード街
L．こだまビル地下
M．占いの店
N．探偵事務所

臨海公園
O．中央図書館
P．市立博物館
Q．公園
R．ライブハウス

朝日区
S．佐藤一成
T．氷川神社
U．ネコ屋敷
V．冒険企画局

その他
W．自分の家
X．下水道
Y．奥出雲
Z．その他

行動BOX　どんなことをするの？

A．人に話を聞いて情報を集める
B．おかしな場所、物がないか探す
C．本、書類、名簿、日記など調べる
D．２４時間張り込みを行なう
E．怪我、病気の治療をする
F．ＤＤＳネットにアクセスする
G．悪魔を探して仲魔にする
H．悪魔の正体を暴いて戦う
I．１年以内のことを調べる
J．１年以上前のことを調べる
K．楽しいことをする
L．江利沢さんがやることに協力する
M．江利沢さんがやることを阻止する
N．神おろしの儀式をおこなう
O．お祭りに参加する
P．現われた悪魔と全力で戦う
Q．現われた悪魔から全力で逃げる
R．現われた悪魔と話をする
S．前世を調べる
T．悪魔合体を行なう
U．供養を行なう
V．建物の解体作業をする
W．天叢雲剣について調べる
X．出雲神話について調べる
Y．○○を買う（メッセージ欄に記入）
Z．その他（メッセージ欄に記入）

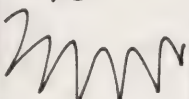
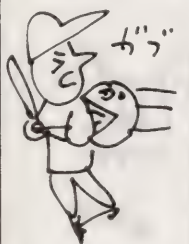
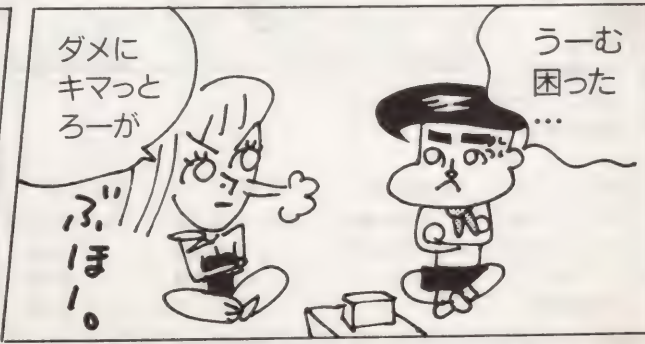
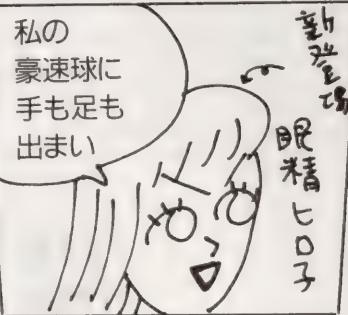
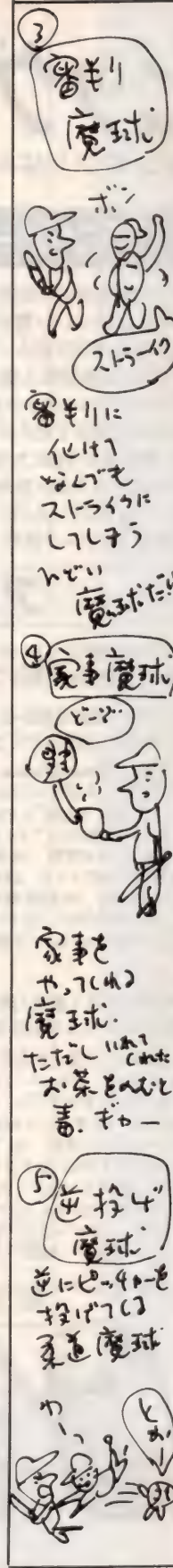
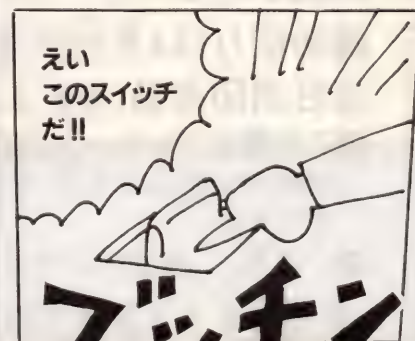
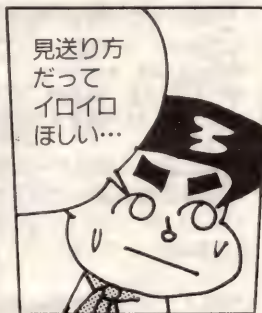
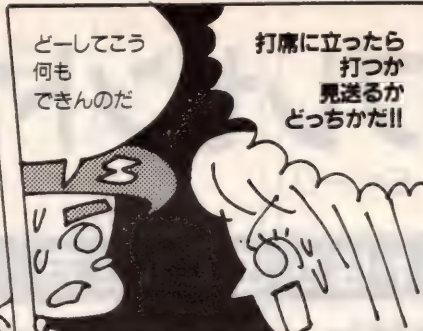
会話BOX　悪魔とのおしゃべり

1．転生って信じる？
A．そんな、非科学的なことを
B．前世のことなんか忘れた
C．前世では偉い人だったんだ

2．強い剣って必要なの？
A．やっぱり欲しいよなぁ
B．力なんかよりも大切なものがある
C．倉庫に置いて鍛えるといいよ

3．平崎市っておもしろい所？
A．ちょっと怪事件が多すぎる
B．住んでてよかったと思うよ
C．オレもよくわからないんだ

逢魔都市第６回は、４月19日発売号に掲載（今回の結果発表もあるよ）

しりあがり寿先生にマンガにしてほしいゲーム募集!!

さっそくハガキを出そう! あてさきはこちら➔

しりあがり寿先生ならこのゲームをどう描くんだろうと気になっている君!!

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社 64編集部**「このゲーム マンガにして」**係

✂キリトリ✂

ここに
50円
切手を貼って
送ってね!

今月の締切
3月29日
(消印有効)

郵便はがき

102

東京都千代田区
麹町 5-5-5
㈱宝島社

64ロクヨン 編集部

「読者参加RPG　逢魔都市　第5回」係

ご住所	〒　TEL		
お名前		年齢	性別 男・女
		ペンネーム	
学年 職業			

✂キリトリ✂

ここに
50円
切手を貼って
送ってね!

締め切り
4月5日
(当日消印有効)

郵便はがき

102

東京都千代田区麹町 5-5-5
株式会社　宝島社

4月5日号
64ロクヨン 編集部行

ご住所	〒　都道府県　市区郡 TEL			
フリガナ お名前		生年月日 19　年　月　日	年齢 歳	性別 男・女
ご希望の賞品番号		ご希望の賞品名		

編集部へのメッセージを書いてね

✂キリトリ✂

64ロクヨン　4月5日号アンケート

※番号は○で囲んでください。

①おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33

②つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33

③よく読む(買う)雑誌

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

④持っているゲームマシン

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17

⑤春休みまでに買いたいゲームマシン

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17

⑥ゲームソフトを買うところ

1 2 3 4 5 6

⑦中古ショップについて

1 2 3 4 5 6 7

⑧本誌を買ったところ

1 2 3

⑨本誌を何で知ったか

1 2 3

⑩NINTENDO64について

1 2 3 4 5 6

⑪64で出して欲しいソフト

名前	機種

⑫特集して欲しいソフト

名前	機種

⑬おもしろかったゲーム

名前	機種

⑭買いたいと思うゲーム

名前	機種

どうもありがとうございました。

✂キリトリ✂

逢魔都市

●キャラクターの名前（8文字以内）

キャラクタースケッチ

●能力値

力	知恵	魔力	体力	速さ	運

●年齢　　歳

●性別　男　女

●職業

●今回の行動

	場所	行動
行動1		
行動2		
行動3		

●悪魔の会話

1	2	3

●イラスト／メッセージ欄

ビッグプレゼントつき読者アンケート

（プレゼントは4〜5ページ）

アンケートはがきの書き方

アンケートはがきの表にある所定の欄へ、住所・氏名・電話番号・生年月日・年齢・性別を記入してください。プレゼントの希望記入欄には、4ページからの大プレゼント企画のページの賞品から選んで記入してください。また、編集部や本誌に対するご意見、ご希望などを空欄へ自由に書いてください。おもしろいものにつきましては、読者コーナーで採用いたします。

はがきの裏の部分には、アンケートに応じて番号が書かれています。質問の答えと同じ番号をていねいに○で囲んでください。

番号へのマルの仕方

⑰ 18 19 20

良い例　悪い例

アンケート項目

①本誌の記事のうち、おもしろかった記事はどれですか？
②の下の中から選んでください。答えはいくつでもかまいません。

②反対に、つまらなかった記事はどれですか？
下の中から選んでください。答えはいくつでもかまいません。

1.表紙 2.News&Topics 3.ビッグプレゼント 4.64スペシャルレポート 5.続報!PS版『FF Ⅶ』 6.秀作ソフト5選 7.ツクールの野望その4 8.スーパーマリオRPG 9.ガンハザード 10.ダビスタ96 11.鮫亀・スーパーボンバーマン4 12.ドラクエ見聞録 13.マンガ「Ⓟの人々ワイド」 14.ファイティングチャンプ 15.馬ゲー三昧 16.超読者 17.コラムな空間 18.逸作博物史 19.活字の森 20.インフォメーション 21.WA大戦略 作戦ファイル 22.逢魔都市 23.マンガ「YES!こめかみエース!」 24.New Soft Time Table 25.特選 噂の新作GAME 26.バイヤーズガイド 27.おしえてうまい人 28.対戦やろうぜ! 29.トレジャーハンターG 30.ルドラの秘宝 31.スーパーロボット大戦Saga 32.もっと不敵にタクティクス 33.新作百科

③あなたがよく読む(買う)ゲーム雑誌を教えてください。
答えはいくつでもかまいません。

1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通Bros 3.月刊サテラビュー通信 4.㊙スーパーファミコン 5.Theスーパーファミコン 6.電撃スーパーファミコン 7.ファミリーコンピュータマガジン 8.PCエンジンFAN 9.電撃PCエンジン 10.サターンマガジン 11.サターンFAN 12.サターンスーパー 13.サターン通信 14.プレイステーション通信 15.プレイステーションマガジン 16.ハイパープレイステーション 17.Theプレイステーション 18.電撃プレイステーション 19.パワーゲーマー 20.Vジャンプ 21.ゲーム・オン！ 22.電撃王 23.ログイン 24.コンプティーク 25.マイコンベーシックマガジン 26.ゲーメスト 27.ゲーメストEX 28.ゲームウォーカー 29.ゲーム遊Ⅱ 30.スーパーゲーマー 31.じゅげむ 32.ゲーム批評 33.ゲーム会議 34.3DOマガジン 35.ゲームコング

④あなたが持っているゲームマシンを教えてください。⑤の下のなかから選んで答えてください。答えはいくつでもかまいません。

⑤春休みにかけて、あなたが買おうと心に決めているゲームマシンは何ですか？
下のなかから選んで答えてください。答えはいくつでもかまいません。

1.ファミコン 2.スーパーファミコン 3.ゲームボーイ 4.メガドライブまたはメガCD 5.ゲームギア 6.PCエンジン 7.ネオジオまたはネオジオCD 8.MARTY 9.レーザーアクティブ 10.3DO 11.サターン 12.スーパー32X 13.プレイステーション 14.PC-FX 15.バーチャルボーイ 16.ピピンアットマーク 17.とくにない

⑥あなたがよく新品ゲームを買うところはどこですか？
下のなかから選んで答えてください。答えはいくつでもかまいません。

1.ディスカウントショップ 2.おもちゃ屋 3.デパート 4.ファミコン専門店 5.通信販売 6.その他

⑦中古ゲームショップについてのあなたの利用状況を、下のなかから選んで教えてください。

1.安く買えるのでよく利用している 2.たまに利用している程度 3.新品では売てないソフトを探すときに利用する 4.お金がないときに利用する 5.中古は[illegible]わない 6.ゲームを売るときに利用 7.その他

⑧本誌をどこでお買い上げになりましたか？
下のなかから選んで答えてください。

1.コンビニエンスストア 2.書店 3.その他

⑨本誌を何で知りましたか？

1.店頭で見て 2.宝島社の雑誌の広告を見て 3.友人にすすめられて

⑩NINTENDO 64についてあなたはどう思いますか？
下のなかから選んで答えてください。

1.出たら絶対に買いたい 2.しばらく様子をみてから買う 3.欲しいゲームが出たら買う 4.あまり魅力を感じない 5.絶対に買わない 6.今は何とも言えない

⑪NINTENDO 64で出して欲しいと思うゲームソフト(すでに発売されている他機種のソフト)を3本挙げてください。

⑫あなたが本誌で特集してほしいゲーム名を5つまで書いてください。機種は問いません(パソコン以外)。

⑬これまでにあなたがプレイしたゲームのなかで、おもしろかったと思うゲーム名を5つまで書いてください。機種は問いません(パソコン以外)。

⑭今現在、あなたが買いたいと思っているパソコン以外のゲームを3つまで書いてください。

締め切りは4月5日（金）

当日消印有効（発表は5/17発売号で）

■ご応募はアンケートの答えを上のとじこみはがきに記入のうえ、切手を貼ってお送りください!!

■ご意見、ご希望などもどしどし書いてネ!!

次号（4/19号）は4月5日発売

当選者発表

(2/23号)

創刊記念 BIG PRESENT キャンペーン

おめでとう195名様

①NINTENDO 64 100名

北海道 上野麗華
北海道 石山裕士
北海道 武川晴作
北海道 森浩三
青森県 菊地浩之
青森県 一戸学
岩手県 川村佳広
岩手県 高松智寿
岩手県 古舘孝則
宮城県 木下かすみ
宮城県 森雄士
秋田県 皆川拡
山形県 徐県民
福島県 本間貴大
茨城県 加藤正行
群馬県 高橋浩一
埼玉県 後郷昌利
埼玉県 篠崎幹二朗
埼玉県 浅井裕子
埼玉県 関口大吾
埼玉県 河田淳
埼玉県 藤原衛
埼玉県 山田信一
千葉県 曽我浩二
千葉県 宮岡育人
千葉県 銭谷和俊
千葉県 松元誠一
千葉県 白井文章
千葉県 杉本敬之
千葉県 田所尚道
東京都 加納忠史
東京都 木村将彦
東京都 太田泰祐
東京都 杉本敏弘
東京都 鈴木篤
東京都 原田雄輝
東京都 三宮浩樹
神奈川県 牧野陽
神奈川県 徳永大介
山梨県 坂本隆志
山梨県 雨宮亮太
長野県 真島紀雄
長野県 ニツ柳純
長野県 佐藤英樹
長野県 小林達弥
新潟県 松村潤
新潟県 鬼嶋靖
富山県 金岡秀和
石川県 新田泰之
福井県 河村拓也
岐阜県 堤紀之
岐阜県 市原裕士
岐阜県 渡部健一
静岡県 栗田雄二
愛知県 棚橋俊之
愛知県 近藤俊一
愛知県 加藤恵子
愛知県 浅野利尚
愛知県 山内侯祝
愛知県 小笠原好孝
三重県 鹿道孝文
三重県 岡村康一郎
滋賀県 栗本敦
滋賀県 伴岳彦
京都府 石川敏夫
京都府 石橋潤一
京都府 光元孝
大阪府 能口大
大阪府 濱谷和弘
大阪府 矢野幸枝
大阪府 水島裕介
大阪府 伊藤雄大
大阪府 西村勇輝
兵庫県 石岡祥一朗
兵庫県 西當隆
奈良県 山口昌哉
和歌山県 与田智仁
島根県 香川裕幸
岡山県 藤九照樹
岡山県 松原誠之
広島県 藤井規吉
広島県 河村佳孝
山口県 磯崎竜昭
山口県 田村雅美
徳島県 谷山善彦
徳島県 河江直樹
愛媛県 橘久志
高知県 池川浩幸
福岡県 安積一仁
福岡県 淡居翔
福岡県 田上郁雄
佐賀県 田代義彦
佐賀県 金政岳彦
熊本県 祝敏彰
熊本県 上野右一郎
大分県 本田由布子
宮崎県 谷本充
沖縄県 國場真人
沖縄県 国吉貞克
沖縄県 屋宜政直

②プレイステーション 5名

埼玉県 山本高洋
神奈川県 中村朋徳
山梨県 若林俊行
兵庫県 競康祐
宮崎県 桑田直輝

③セガ サターン 5名

宮城県 小池智一
千葉県 太田猛
東京都 鳩和憲
東京都 谷内由紀
熊本県 北村彬夫

④第4次スーパーロボット大戦S(PS) 5名

秋田県 中里友勝
福島県 渡辺義行
福島県 野村裕一
千葉県 高木邦昭
千葉県 豊野武史

⑤ナムコミュージアム VOL.2(PS) 5名

埼玉県 飯田宏
埼玉県 横井圭子
新潟県 椎葉正己
新潟県 柳谷良花
愛知県 渡辺和幸

⑥ライフスケイプ(PS)5名

群馬県 星貴成
埼玉県 松尾一行
千葉県 河野拓也
長野県 川久保誠
愛知県 海老原顕一

⑦ ガーディアン・ヒーロース(SS) 5名

栃木県 岩田健蔵
長野県 土岐一生
岐阜県 横堀美明
岐阜県 藤原稔
大阪府 大矢茂伸

⑧セガ・ラリーチャンピオンシップ(SS) 5名

青森県 平本健一郎
神奈川県 山口司
愛知県 飯塚祐介
兵庫県 尾身勝治
鳥取県 遠藤利恵

⑨ストリートファイターZERO(SS) 5名

茨城県 野崎正道
埼玉県 腰塚和久
神奈川県 内田純二
愛知県 畑中真紀
愛知県 上田利一

⑩海底大戦争(PS) 3名

千葉県 内山幸生
東京都 鈴木泰宏
岡山県 神崎浩一郎

⑪バーチャレーシング セガ・サターン(SS) 3名

埼玉県 毛利聡
東京都 佐藤猛
愛知県 小暮智温

⑫北斗の拳(SS) 3名

神奈川県 西野寛文
新潟県 山本真吾
三重県 正井明史

⑬バーチャルオープンテニス(SS) 3名

宮城県 遠藤陽一郎
福井県 鈴木兼良
愛知県 東徹也

⑭女流名人位戦(PS) 3名

埼玉県 布施昇
神奈川県 多田勝徳
大阪府 小黒貴樹

⑮ストリートファイターIIムービー(PS) 3名

東京都 石川宏明
東京都 平原未希
富山県 谷口純

⑯天外魔境ZERO(SFC) 3名

群馬県 橋詰尊紀
群馬県 本橋武彦
岡山県 佐藤広和

⑰Parlor! パーラーIV(SFC) 3名

神奈川県 大島教平
新潟県 永滝広
愛媛県 鶴羽容史子

⑱ウィザーズハーモニーマウスパッド 1名

京都府 橋田直樹

⑲KING'S FIELDIIIカレンダー 30名

宮城県 山口哲治
宮城県 清水有加
茨城県 野沢哲
群馬県 南豊和
千葉県 下道孝
東京都 松田謙一郎
東京都 長津綾
東京都 川本悠介
神奈川県 大島慶紀
神奈川県 大橋理人
新潟県 上田洋子
新潟県 吉田義夫
福井県 松田英之
岐阜県 山本克明
岐阜県 石川昌美
愛知県 糸見昌信
三重県 小川隆史
三重県 宮前徹也
京都府 金内恵太
大阪府 西岡敬
大阪府 高村恭史
大阪府 上田修二
大阪府 江本久芳
大阪府 清水智春
大阪府 今沢祐馬
兵庫県 大平厚
奈良県 中川秀樹
和歌山県 山田久典
鳥取県 金井塚保彦
福岡県 花村弘毅

まだまだ
つづく
キャンペーン
次号は
3月8日号の
発　表
君の名前が
今度こそ！

コンピューターゲームファンのための、声のネットワークステーション!!

Dial Fun CLUB

プッシュ回線でもダイヤル回線でも遊べる!!

0990-541-333

つながらない時は **03-5729-3496**（24時間テープ案内）

利用方法をよ〜く見てね ➡ 利用方法：上記の番号をダイヤル ▶ つながったらすぐに[＊]を入力 ▶ 希望する3ケタ番号をダイヤル ▶ 伝言を聞く[7] 伝言を残す[3] メニューに戻る[0]

ア行（番組ガイド 041#）
179# RPGツクール
574# アリスのペイントアドベンチャー
152# アメリカンバトルドリーム
506# ヴァンパイア・ハンター
186# ウォルテックス ザ・FXロボットバトル
254# ウルヴァリン
517# ウィザードリィ
405# ヴァーチャルドッジボール
257# X-MEN
518# エースコンバット
575# 永世名人
521# 弟切草 ★
408# オフワールドインターセプターエクストリーム

カ行（番組ガイド 042#）
312# 餓狼伝説シリーズ ★
437# がんばれゴエモン
188# 元祖パチンコ王
356# 学校であった怖い話
524# KAT'S RUN
505# 銀河お嬢様伝説ユナ
263# ギャラクシーファイト
418# 厩舎物語〜Stable Star〜
477# キング・オブ・ファイターズ'95
193# クロノトリガー
525# クォヴァディス
578# クロックワークナイト
158# QUANTUM GATEI
159# 空想科学世界ガリバーボーイ
487# クロック・タワー
368# 競馬最勝の法則 '95
423# ゲームの達人 THE上海
415# 黄龍の耳
435# 刻命館

サ行（番組ガイド 043#）
530# ザナドゥII
438# The PSYCHOTRON
535# サクラ大戦
537# サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
547# サウンドノベルツクール
375# 史上最強リーグ セリエA エースストライカー
322# 真・女神転生 II
538# 真・女神転生 if…
207# シムシティ2000
273# 雀神伝説
376# ジオ カタストロフィー
381# 新SD戦国伝 大将軍列伝
584# シャイニング・ウィズダム
585# Jリーグ 実況ウィニングイレブン
160# 実況チャンピオンレスラー
444# 実況おしゃべりパロディウス
318# スーパーファイヤープロレスリング
212# スーパー桃太郎電鉄III
220# スーパーテトリス 3
539# スーパーマリオRPG
221# 〜制服伝説〜プリティーファイター
545# 聖剣伝説 ★
445# 占都物語
447# 戦略将棋 至高の定跡
451# 全国高校サッカー
488# SEGA RALLY
499# ZERO DIVIDE
594# 卒業番外篇 ねぇ麻雀しよ!
514# Sword & Sorcery

タ行（番組ガイド 044#）
337# ダービースタリオン II
153# 誕生
433# ダンクエスト〜魔神封印の伝説〜
441# 超兄貴
156# チェスマスター
454# ちびまる子ちゃん
345# 天外魔境 II マンジMARU
453# デア ラングリッサー
591# テレロボクサー
522# Dの食卓
529# 鉄拳
523# テーマパーク
540# 電脳戦機 バーチャロン
452# ときめきメモリアル
598# ドラゴンナイト III
459# ドラゴンボールZ 超武闘伝 3
364# ドラゴンクエスト VI
157# ドラッギーのパズルツアー '94
199# どっすん！岩石バトル
205# ドカポン3・2・1〜嵐を呼ぶ友情〜
455# トランプアイランド
456# トゥルーライズ
592# ドーターオブキングダム
595# 東京ダンジョン
596# ドナルドダックの魔法のぼうし
162# 峠 KING THE SPIRITS
163# ときめき麻雀パラダイス
526# 闘神伝

ナ行（番組ガイド 045#）
541# ナムコクラッシックコレクション vol.1
542# 19XX
458# ニチブツアーケード クラシックス
597# 忍者龍剣伝
460# ニコちゃんバトル
464# NEWヤッターマン
489# 熱闘サムライスピリッツ
550# Neo Organic Bioform

ハ行（番組ガイド 046#）
354# バーチャファイター ★
491# 初恋物語
493# パチスロ研究
234# バトルジョッキー
236# バトルクロス
291# パルスター
557# ハローキティ
562# バトルロボット列伝
496# BUG!
599# HYPERフォーメーションサッカー
164# バーチャルブロック
165# バーチャルボンバーマン
167# ハングオンGP '95
549# バハムート ラグーン
417# 美少女CG大百科Vol.2
425# 美少女戦士 セーラームーン
548# VIPER V10
607# 美少女戦士セーラームーンSこんどはパズルでおしおきよ!
552# 秘密の花園
295# ビクトリーゴール
465# 必勝パチンコココレクション
527# Beyond the Beyond
333# ファイナルファンタジー（I〜V）
361# ファイナルファンタジー VI ★
362# ファイヤーエンブレム 紋章の謎
564# ファイナルファイト
494# ぷよぷよ通
426# プリンセス・ミネルバ
414# ファイプロ女史オールスタードリームスラム
553# フェーダ
556# ファイヤープロレスリング 女子プロ
239# FULL POWER
240# フロントミッション
241# ブレス・オブ・ファイアII 〜運命の子〜
298# 風雲黙示録
565# フィロソマ
566# プライムゴール
040# V―テトリス
169# ブルー・シカゴ・ブルース
170# ファーランドストーリー
468# ブロキッズ
528# 不思議のダンジョン
543# ファイティングバイパーズ
568# ポポイっとへべれけ
533# BOXER'S ROAD

マ行（番組ガイド 047#）
242# 魔神転生IIスパイラルネメシス
243# 麻雀倶楽部
569# 魔女たちの眠り
045# マリオズVBテニス
534# マーヴェル・スーパー・ヒーローズ
245# ミッキーの東京ディズニーランド大冒険
570# ミスティックアーク
048# みる・きく・あそぶ Fido Dido 救Q BOX
174# 水木しげるの妖怪百鬼夜行
175# 無人島物語
610# 女神転生（真） ★
173# モルドリアン

ヤ行（番組ガイド 048#）
050# 矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!
554# 幽遊白書
497# ようこそシネマハウスへ
509# 4人将棋

ラ行（番組ガイド 049#）
430# ランス IV
571# ライトクルセイダー
544# ルパン三世 カリオストロの城 ―再開―
626# REIRA
176# 連対王
513# レイフォース
531# レイブレーサー
630# ロマンシング サ・ガ ★
546# ROBO・PIT

ワ行（番組ガイド 050#）
252# ワギャンパラダイス
178# ワリオクルーズ
532# WORLD ADVANCED大戦略

001# 友達募集

002# ロング伝言板
ここでは5分の伝言が可能! 声の文通BOXとして使ってね。

003# 売りたし!

004# 買いたし!

005# ボクのイチオシゲーム
君がはまりまくっているゲームを紹介してください。
「こんなところがオモシロイヨ〜」などネットワークを広げてね。

006# わたしの愛するゲームキャラクター
このキャラクター大好きって言う
お好みキャラクターに関して語りあってね。

007# お助けマン頼む!
「先へ進めない」とか、「このアイテムはどこにあるの」など
困ったとき、お助けマンを呼んじゃおう。

008# 秘ギ、裏業を紹介するぜィ
君だけが知っている秘ギ、裏業を紹介してね。
お助けマンとして助けてあげるのもいいよね。

009# パソコン仲間集まれ!
パソコン仲間同士、情報交換してね。

051# 次世代機で遊ぼう
好きなマシーンを選んで伝言してね！

052# 絶対PCエンジン
PCエンジンの「このソフトがおもしろいよ」とか「ここが
難しくてわからないよー」などなど、自由に使ってね。

053# ゲームセンター嵐
何といってもゲームセンターの迫力が再高と言う君、
とことん語り合ってね。

010# 開局リクエスト
希望するコンピューターゲームのBOXをリクエストしてね。

099# 新規開局速報
新しく開局したBOXをいち早く紹介。

100# 待ち合わせBOX
「フリーボックスの○○番でこのゲームについて語ろう」とか
「○○さん、○○番で待っているから遊びに来てね」などなど。

101#〜150# フリーBOX
プライベートBOXとして自由に使ってね。

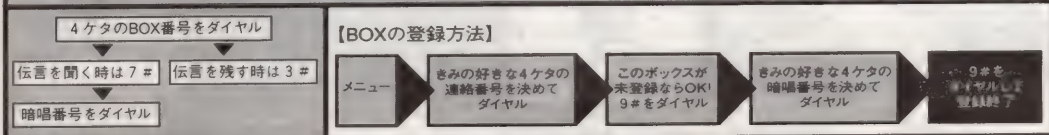
3□□□# DIALカルトクイズ
★印のついているゲームはそれぞれの番号の頭に[3]をつけて
ダイヤルすれば、クイズが楽しめるぞ! 全問正解者には
3000円分のAVソフトチケットを抽選でプレゼント。
なお伝言に戻るには[0]#をダイヤルしてね。

PRIVATE BOX 0990-537-211

つながらない時は **03-5701-9400**

特定の相手にメッセージを送るときや、電話番号の告知等プライバシーが守れるぞ!

4ケタのBOX番号をダイヤル ▼ 伝言を聞く時は7# ／ 伝言を残す時は3# ▼ 暗唱番号をダイヤル

【BOXの登録方法】
メニュー ▶ きみの好きな4ケタの連絡番号を決めてダイヤル ▶ このボックスが未登録ならOK! 9#をダイヤル ▶ きみの好きな4ケタの暗唱番号を決めてダイヤル ▶ 9#をダイヤルして登録終了

一般回線会員募集中!!

超お得な60分3000円！入会希望の方は住所、氏名、年齢、「D入会希望」と明記の上、下記E-NETまでハガキで

E-NET
東京都渋谷区道玄坂1-15-3 プリメーラ道玄坂521
TEL 03-5458-9441

INFORMATION
肖像権・著作権に関わるものの売買は法律で禁じられています。なお、電話のかけすぎにも注意しましょう。また、未成年の方は親の承諾を得てかけてください。
このサービスは地域によって遠距離通話料が加算されます。ご利用になれない地域もありますのでご了承ください。 （発信地／東京 6秒10円）

NEW SOFT TIME TABLE 新作ソフト発売スケジュール表

NINTENDO64

4月発売

4月21日	スーパーマリオ64(仮称)	任天堂	¥9,800

6月発売

6月23日	最強羽生将棋	セタ	¥9,800(予)

発売日未定

	ウェーブレース64(仮称)	任天堂	価格未定
	カービィボウル64(仮称)	任天堂	¥9,800
	クリエイター(仮称)	任天堂	価格未定
	ゴールデンアイ007(仮称)	任天堂	価格未定
	スーパーマリオカートR(仮称)	任天堂	価格未定
	スターウォーズ シャドウ・オブ・エンパイア(仮称)	任天堂	価格未定
	スターフォックス64(仮称)	任天堂	価格未定
	ゼルダの伝説64(仮称)	任天堂	価格未定
	パイロットウイングス64(仮称)	任天堂	価格未定
	バギーブギー(仮称)	任天堂	価格未定
	ブラストドーザー(仮称)	任天堂	価格未定
	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	価格未定

スーパーファミコン

3月発売

3月22日	ギャンブル放浪記	VAP	¥8,500
3月22日	林海峯九段の囲碁道場	アスク講談社	¥14,800
3月22日	実況競馬シミュレーション ステイブルスター～厩舎物語～	コナミ	¥11,800
3月22日	ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険	ハドソン	¥6,800
3月22日	魔装機神 スーパーロボット大戦外伝	バンプレスト	¥7,800
3月22日	峠・伝説 最速バトル	ビー・ピー・エス	¥10,800
3月22日	NEW ヤッターマン ～難題かんだいヤジロベエ～	ユタカ	¥8,800
3月22日	イースV エキスパート	光栄	¥11,800
3月22日	'96全国高校サッカー選手権	魔法株式会社	¥7,800(予)
3月29日	GTレーシング	イマジニア	¥10,800
3月29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ～全員参加!!主役争奪戦～	エンジェル	¥7,980
3月29日	忍たま乱太郎2	カルチャーブレーン	¥7,800
3月29日	美少女レスラー列伝 ～ブリザードYuki乱入!!～	ケイエスエス	¥8,000
3月29日	それいけ♥エビス丸からくり迷路～消えたゴエモンの謎!!～	コナミ	¥5,800
3月29日	ドラゴンボールZ Hyper Dimension	バンダイ	¥7,800(予)
3月29日	新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL	バンダイ	¥7,500(予)
3月29日	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	ヒューマン	¥8,000
3月29日	スーパーフォーメーションサッカー96 ワールドクラブエディション	ヒューマン	¥7,500
3月29日	アンジェリーク ヴォイス・ファンタジー	光栄	¥9,800
3月29日	京楽・三洋・マルホン Parlor ミニ5 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥10,800

4月発売

4月 5日	実戦パチスロ必勝法! 山佐伝説	サミー	¥6,900
4月 5日	ルドラの秘宝	スクウェア	¥8,000
4月12日	音楽ツクール "かなでーる"	アスキー	価格未定
4月12日	魔法陣グルグル2	エニックス	¥8,000
4月12日	すーぱーぽ～ん DX	ユタカ	¥6,800
4月26日	Jリーグエキサイトステージ'96	エポック社	¥7,980
4月26日	一発逆転! 競馬・競輪・競艇	パウ	¥9,800
4月26日	スーパーボンバーマン4	ハドソン	¥7,777
4月26日	スーパートランプコレクション2	ボトムアップ	¥7,980
4月中旬	HEIWA パチンコワールド3	ショウエイシステム	¥7,800
4月下旬	Parlor Mini パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥4,900
4月予定	蓬莱学園の冒険!	J・ウイング	¥7,980(予)
4月予定	サウンドノベル ツクール	アスキー	価格未定
4月予定	Jumpin'Derby	ナグザット	¥9,800
4月予定	テーブルゲーム大集合!! 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	バリエ	価格未定
4月予定	スーパー競艇2	日本物産	¥8,500

5月発売

5月14日	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	任天堂	¥7,500
5月24日	トレジャーハンターG	スクウェア	¥7,800
5月24日	ごきんじょ冒険隊	パイオニアLDC	¥7,980
5月予定	フィッシング甲子園	キングレコード	¥11,800
5月予定	スプリガン・パワード	ナグザット	¥9,800
5月予定	牧場物語	パック・イン・ビデオ	価格未定
5月予定	すーぱーぐっすんおよよ2	バンプレスト	¥7,800

6月発売

6月 1日	Jリーグ'96ドリームスタジアム	ハドソン	¥7,980
6月下旬	SDウルトラバトル1(仮称)	バンダイ	¥3,980(予)
6月下旬	SDウルトラバトル2(仮称)	バンダイ	¥3,980(予)
6月予定	西陣パチンコ物語2(仮称)	ケイエスエス	価格未定
6月予定	モンスタニア	パック・イン・ビデオ	価格未定
6月予定	TRAVERSE Starlight&Prairie	バンプレスト	価格未定
6月予定	サラブレッドブリーダーIII	ヘクト	価格未定
6月予定	古田敦也のシュミレーションプロ野球2	ヘクト	価格未定

7月発売

7月19日	ああっ女神さまっ(仮称)	ケイエスエス	¥10,800(予)
7月26日	シムシティ Jr.(仮称)	イマジニア	価格未定
7月予定	海のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	価格未定
7月予定	SDガンダムジェネレーション1(仮称)	バンダイ	¥3,980(予)
7月予定	SDガンダムジェネレーション2(仮称)	バンダイ	¥3,980(予)

'96年発売

春予定	タワードリーム	アスキー	¥9,980
春予定	ベストショット プロゴルフ	アスキー	価格未定
春予定	レナスII ～封印の使徒～	アスミック	¥11,400(予)
春予定	トイ・ストーリー	カプコン	価格未定
春予定	ピノキオ	カプコン	価格未定
春予定	鎧神戦記ミレニアムソード(仮称)	マジファクト	価格未定
夏予定	クーリースカンク	ヴィジット	価格未定
夏予定	実況パワープロレスリング'96 マックスボルテージ	コナミ	価格未定
夏予定	す～ぱ～なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛期	コンパイル	価格未定
夏予定	必殺パチンココレクション4	サンソフト	¥9,980
夏予定	アースライト ルナ・ストライク	ハドソン	価格未定
夏予定	大貝獣物語2	ハドソン	価格未定
夏予定	ドラゴンナイト4	バンプレスト	価格未定
夏予定	同級生2	バンプレスト	価格未定
'96年	ミニ4駆スタリオン(仮称)	アスキー	価格未定
'96年	爆走兄弟レッツ&ゴー!!(仮称)	アスキー	価格未定

発売日未定

	みる・きく・あそぶ Fido Dido救Q BOX	KANEKO	¥8,800(予)
	ウィザードリィ外伝4	アスキー	価格未定
	大戦略エキスパートWWII	アスキー	価格未定
	トムとジェリー2～トムVSジェリー～	アルトロン	¥9,900(予)
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	価格未定
	帝国創世紀アレクサンダー伝説	ヴァージンインタラクティブ	¥9,800
	あかずの間	ヴィジット	価格未定
	ダークハーフ	エニックス	価格未定
	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	エニックス	価格未定
	勾玉伝説	エニックス	価格未定
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	価格未定
	ポカホンタス	カプコン	価格未定
	シェラザード伝説ザ・プレリュード(仮称)	カルチャーブレーン	価格未定
	飛龍の拳プロ(仮称)	カルチャーブレーン	価格未定
	ストーンプロテクターズ	ケムコ	¥9,800
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥9,980
	エナジーブレイカー	タイトー	価格未定
	アラビアンナイト ～砂漠の精霊王～	タカラ	価格未定
	赤ずきんチャチャ	トミー	¥7,800(予)
	フェリシア	トンキンハウス	¥9,900
	マサカリ伝説・スーパーRPG編	トンキンハウス	¥9,900
	スーパーファミリーゲレンデ	ナムコ	¥8,800
	新宿放浪記(仮称)	パウ	価格未定
	空想科学世界ガリバーボーイ	バンダイ	価格未定
	リングにかけろ	メサイヤ	¥11,800
	アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説～	ライトスタッフ	¥11,800
	MASK マスク	東宝	¥9,800(予)

プレイステーション

3月発売

3月22日	ロードラッシュ	EAV	¥5,800
3月22日	ワイプアウト	SCEインターナショナル	¥5,800
3月22日	宇宙豪商伝 爆裂商人 あきんど	アステックトゥーワン	¥5,800
3月22日	アテナの家庭盤 ～ファミリーゲームス～	アテナ	¥5,800
3月22日	メルティランサー 銀河少女警察2086	イマジニア	¥5,800
3月22日	バイオハザード	カプコン	¥5,800
3月22日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	¥5,800
3月22日	がんばれゴエモン ～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥5,800
3月22日	TIZ －Tokyo Insect Zoo－	ゼネラルエンタテイメント	¥5,800
3月22日	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800
3月22日	チョロQ	タカラ	¥5,800
3月22日	ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800
3月22日	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800
3月22日	エアーマネジメント'96	光栄	¥8,800
3月29日	大戦略プレイヤーズスピリット	OZクラブ	¥7,800
3月29日	グラディウス～デラックスパック～	コナミ	¥5,800
3月29日	パズルボブル2	タイトー	¥5,800
3月29日	NuPa～ぬうぱ～	トミー	¥4,800
3月29日	アクチャーサッカー	ナグザット	¥5,800
3月29日	キリングゾーン(仮称)	ナグザット	¥5,800
3月29日	鉄拳2	ナムコ	¥5,800
3月29日	機動戦士ガンダム Ver.2.0	バンダイ	¥6,800(予)
3月29日	機動戦士ガンダム Ver.2.0 LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800(予)
3月29日	テトリスーX	ビー・ピー・エス	¥5,800
3月29日	あすか120%スペシャルBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800(予)
3月29日	Defcon 5	マルチソフト	¥4,800
3月29日	アンジェリーク Special	光栄	¥7,800
3月29日	三國志英傑伝	光栄	¥8,800(予)
3月29日	信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800
3月下旬	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800
3月下旬	超兄貴～究極…男の逆襲～	メサイヤ	¥5,800
3月下旬	デッドヒートロード	日本物産	¥5,800

4月発売

4月12日	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800
4月12日	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800
4月12日	POTESTAS	ネクサス インターラクト	¥6,800
4月19日	オーバードライビンDX	EAV	¥5,800
4月19日	ESPN Street Games	SCEインターナショナル	価格未定
4月19日	モータートゥーン・グランプリ2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥5,800
4月19日	DOOM	ソフトバンク	¥5,800
4月19日	めざせ!戦球王	ライズ	¥5,800
4月26日	Jリーグバーチャルスタジアム'95	EAV	¥5,800
4月26日	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	¥5,800
4月26日	ときめきメモリアル プライベートコレクション	コナミ	¥3,800
4月26日	Pandora Project-THE LOGIC MASTER-	チームバグハウス	¥5,800(予)
4月26日	ギャラクシアン3	ナムコ	¥5,800
4月26日	信長疾風記 煌	ビー・ピー・エス	¥5,800
4月下旬	シヴィライゼーション～新・世界七大文明～	アスミック	¥5,800(予)
4月下旬	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800
4月下旬	ウルフファング空牙2001	エクシングエンタテイメント	¥5,800
4月下旬	ロックマンX3	カプコン	¥5,800
4月下旬	ジャンピングフラッシュ!2 アロハ男爵大弱りの巻	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥5,800(予)
4月中旬	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800
4月予定	ワールドマッチゴルフ	ZOOM－X	¥5,800
4月予定	太陽のしっぽ	アートディンク	¥5,800(予)
4月予定	ダブルドラゴン	アーバンプランド	¥5,800
4月予定	チェスマスター	アルトロン	¥6,800(予)
4月予定	麻雀上手～麻雀がうまくなる～	カプコン	¥4,800
4月予定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	¥6,800
4月予定	ジョニー・バズーカ	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,500
4月予定	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800
4月予定	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900
4月予定	パチパチサーガ	ティー・イー・エヌ研究所	¥5,800
4月予定	アドヴァンスド ヴァリアブルジオ	テイジイエル	¥6,800
4月予定	アクチャーゴルフ	ナグザット	¥5,800
4月予定	キャプテン翼J GET IN THE TOMORROW	バンダイ	¥5,800(予)
4月予定	CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット-	ビック東海	¥5,800
4月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予)
4月予定	ネオ プラネット	マップジャパン	¥6,800(予)
4月予定	ディスクワールド	メディアエンターテイメント	¥5,800(予)
4月予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え	日本クラリービジネス	¥7,800

5月発売

5月 3日	ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	ビー・ピー・エス	¥5,800
5月10日	花札グラフィティー 恋々物語	アイマックス	¥5,800
5月10日	X－COM 未知なる侵略者	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800
5月10日	VADIMS	ソフトバンク	¥5,800
5月24日	デザエモン＋(プラス)	アテナ	¥5,800
5月24日	ESP 角田智美	アンティノスレコード	¥3,800(予)
5月24日	ESP 山本ともあ	アンティノスレコード	¥3,800(予)
5月24日	ESP 森川由紀子	アンティノスレコード	¥3,800(予)
5月24日	ESP 水谷純子	アンティノスレコード	¥3,800(予)
5月24日	ESP 仲間由紀恵	アンティノスレコード	¥3,800(予)
5月24日	サンダーホークII	ビクターエンタテインメント	¥6,800
5月31日	ダンジョンクリエイター	EAV	¥6,800
5月31日	アイドルプロモーション すずきゆみえ	アルュメ	¥5,800
5月31日	RACE DRIVIN' a GO! GO!	タイムワーナーインタラクティブ	¥5,800
5月31日	Extreme Power	プロファイア	¥5,800(予)
5月31日	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800(予)
5月下旬	Fighting Illusion～K－1GRANDPRIX	エクシングエンタテイメント	¥5,800
5月下旬	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800(予)
5月予定	テンション(仮称)	VAP	¥5,800
5月予定	ブロック崩し レデンの逆襲	アイランドクリエイション	¥5,800(予)
5月予定	囲碁	アスキー	¥6,800
5月予定	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800
5月予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	エス・エヌ・ケイ	¥5,800
5月予定	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	エス・エヌ・ケイ	価格未定
5月予定	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800(予)
5月予定	出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800(予)
5月予定	ウエディングピーチドキドキお色直し	ケイエスエス	¥5,800(予)
5月予定	3Dゴルフ(仮称)	コナミ	¥5,800
5月予定	パズラー監修ねーちゃんのお絵描きロジック2～カラーもありますわ～	サンソフト	¥4,980(予)
5月予定	蛭子能収の大穴競艇(仮称)	セタ	価格未定
5月予定	CREATURE SHOCK クリーチャーショック	データイースト	¥5,800
5月予定	徹萬SPECIAL	ナグザット	¥4,800
5月予定	RETURN TO ZORK	バンダイビジュアル	¥6,800
5月予定	北斗の拳	バンプレスト	価格未定
5月予定	サーキットビート	プリズム・アーツ	¥5,800
5月予定	フェーダ・リメイク ～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	価格未定

6月発売

6月 7日	V・SPIKE(ヴィクトリー・スパイク)	イマジニア	¥5,800
6月28日	OverBlood	リバーヒルソフト	¥5,800(予)
6月下旬	C1－CIRCUIT(C1－サーキット)	インベックス	¥5,800(予)
6月下旬	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5,800
6月予定	ショックウェーブ(仮称)	EAV	¥5,800
6月予定	リトルビッグアドベンチャー	EAV	¥5,800
6月予定	(麻雀戦術)安藤満の亜空間殺法	J・ウイング	¥6,800(予)
6月予定	必殺パチンコパチスロ攻略法	アイランドクリエイション	価格未定
6月予定	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	¥6,800(予)
6月予定	City Bravo!	アルトロン	価格未定
6月予定	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	¥5,800
6月予定	DYNAMITE KING	エイコム	価格未定
6月予定	風雲悟空忍伝	エイコム	価格未定
6月予定	CYBER SPEED	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800(予)
6月予定	ハイパーオリンピック・イン・アトランタ	コナミ	¥5,800
6月予定	Turf Wind'96～武豊サラブレッド育成シミュレーション～(仮称)	ジャレコ	価格未定
6月予定	アイドル雀士スーチーパイII Limited	ジャレコ	¥7,800
6月予定	ポポロクロイス物語	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
6月予定	MASTERS 新・遥かなるオーガスタ	ソフトバンク	価格未定
6月予定	タイムギャル&忍者ハヤテ	タイトー	¥6,800(予)
6月予定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800(予)
6月予定	雨月奇譚	トンキンハウス	¥5,800
6月予定	SDガンダムギャラクシアン(仮称)	バンダイ	¥4,800(予)
6月予定	マクロス デジタル ミッション VF－X(仮称)	バンダイビジュアル	¥6,800
6月予定	KING'S FIELDIII	フロム・ソフトウェア	¥6,300
6月予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800(予)
6月予定	極大道棋	毎日コミュニケーションズ	¥5,800(予)

7月発売

7月 5日	スタジオP 動画でパズルだプップクプー	アジェンダ	¥5,800(予)
7月予定	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	価格未定
7月予定	TUNNEL(仮称)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800(予)
7月予定	黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA～	トンキンハウス	¥5,800
7月予定	The Open Golf History of Turnberry	バンプレスト	価格未定
7月予定	学校であった怖い話S	バンプレスト	価格未定
7月予定	東亜プランSTGコレクションVol.1(仮称)	バンプレスト	価格未定
7月予定	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	ビー・ピー・エス	¥5,800(予)
7月予定	ソニックウイングススペシャル	メディアクエスト	¥6,800(予)
7月予定	恐怖新聞	ユタカ	¥5,800
7月予定	トランスポートタイクーン	伊藤忠商事	価格未定

8月発売

8月予定	ヴァンダルハーツ(仮称)	コナミ	¥5,800(予)
8月予定	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム	¥5,800(予)
8月予定	謎王	バンダイビジュアル	¥5,800(予)
8月予定	MEGATUDO 2096	バンプレスト	価格未定
8月予定	釣りバカ日誌	小学館プロダクション	¥6,800(予)

9月発売

9月予定	ピンボール・ファンタジース・デラックス	VAP	価格未定
9月予定	QUANTUM GATE～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800(予)
9月予定	VIPER(仮称)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800(予)
9月予定	スピードキング	コナミ	¥5,800
9月予定	それゆけ×ココロジー	ポリグラム	¥5,800(予)
9月予定	究極の倉庫番	伊藤忠商事	価格未定
9月予定	GO2 Professional(仮称)	毎日コミュニケーションズ	¥6,800(予)

10月発売

10月予定	バトルバグス	バンタンインターナショナル電脳工場	価格未定
10月予定	ミニ四駆バトル爆走兄弟レッツ&ゴー(仮称)	ビー・ピー・エス	¥5,800(予)

*発表日の表記で、それぞれ春予定は'96年4月～5月、夏予定は6月～8月、秋予定は9月～11月、冬予定は12月ごろの発売時期を意味します。

新作ソフト発売スケジュール表

12月発売

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月予定	ファイナルファンタジー VII	スクウェア	¥5,800
12月予定	STRESSLESS LESSON	マックスファイブ	価格未定

'96年発売

発売日	タイトル	メーカー	価格
春予定	3Dレミングス	SCEインターナショナル	¥5,800
春予定	Air Assault	SCEインターナショナル	価格未定
春予定	Assult Rigs(仮称)	SCEインターナショナル	価格未定
春予定	Total NBA'96	SCEインターナショナル	価格未定
春予定	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン	¥5,800
春予定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800
春予定	ライズ オブ ザ ロボッツ2	アクレイムジャパン	¥5,800
春予定	X—MEN	カプコン	¥5,800
春予定	ヴァンパイア	カプコン	¥5,800
春予定	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
春予定	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～限定版	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
春予定	ブラボー物語(仮称)	セタ	価格未定
春予定	英語の鉄人センター試験トライアル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥4,800(予)
春予定	世界地図の読み方'96(仮称)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
春予定	クーロンズ・ゲート	ソニーミュージックエンターテインメント	価格未定
春予定	刻命館	テクモ	価格未定
春予定	卒業 ～クロスワールド～(仮称)	ハーティーロビン	価格未定
春予定	Noel ～ノエル～	パイオニアLDC	価格未定
春予定	ホタル	パイオニアLDC	価格未定
春予定	アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	価格未定
春予定	PAL 一神犬伝説一	東北新社	¥6,800(予)
春予定	すらいムしよう!(仮称)	東北新社	価格未定
夏予定	スピードドライバー(仮称)	MIZUKI	価格未定
夏予定	シムシティ2000	アートディンク	価格未定
夏予定	スペクトラルタワー	アイティアファクトリー	¥5,800
夏予定	名探偵スチールウッド(仮称)	アイティアファクトリー	¥5,800(予)
夏予定	プロ麻雀 極(仮称)	アテナ	価格未定
夏予定	戦乱	エンジェル	価格未定
夏予定	ヴァルナホース	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
夏予定	モトクロス(仮称)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
夏予定	シミュレーションRPG(仮称)	コナミ	¥5,800
夏予定	ぷよぷよ通	コンパイル	価格未定
夏予定	GUNSHIP2000	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800
夏予定	Top Gun	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800
夏予定	クライムクラッカーズ2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
夏予定	アーク ザ ラッドII	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
夏予定	ヘルテセルバ戦記～翼の勲章～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
夏予定	るろうに剣心(仮称)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
夏予定	ワイルドアームズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
夏予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定
夏予定	るぷぷキューブ ルプ☆さらだ	データム・ポリスター	¥4,800
夏予定	LAKE MASTERS レイクマスターズ	ネクサス インターラクト	¥6,800
夏予定	フィッシュアイズ	パック・イン・ビデオ	価格未定
夏予定	ヴァーチャルペット(仮称)	バンプレスト	価格未定
夏予定	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	価格未定
夏予定	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	価格未定
夏予定	スーパーショット・ザ・ゴルフ	ビクターエンタテインメント	価格未定
夏予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定
夏予定	新フォーチュンクエスト 食卓の騎士たち	メディアワークス	¥5,800
夏予定	新フォーチュンクエスト 食卓の騎士たち限定版	メディアワークス	¥7,800
夏予定	ゲッPロボ	ユーメディア	¥5,800
夏予定	BELTLOGGER9(ベルトロガー9)	元気	価格未定
夏予定	らんま1/2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション	¥6,800(予)
夏予定	結婚～Marrige～	小学館プロダクション	¥6,800(予)
秋予定	ぷるるん! シェイプUPガール(仮称)	J・ウィング	¥5,800(予)
秋予定	ラグナキュール	ソニーミュージックエンタテインメント	価格未定
秋予定	TECMO SUPER BOWL(仮称)	テクモ	価格未定
秋予定	Cat The Ripper	トンキンハウス	¥5,800
秋予定	はるかぜ戦隊 Vフォース	ビング	価格未定
秋予定	MELT(仮称)	マップジャパン	価格未定
秋予定	同級生麻雀(仮称)	ユーメディア	価格未定
秋予定	エネミー・ゼロ	ワープ	価格未定
秋予定	金田一少年の事件簿(仮称)	講談社	¥5,800
冬予定	ありす	グラムス	¥5,800(予)
'96年	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定
'96年	STRIKERS 1945(仮称)	アトラス	価格未定
'96年	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定
'96年	ハードオブダークネス	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
'96年	天地無用!登校無用	エクシングエンタテイメント	価格未定
'96年	APACHE ～アパッチ～(仮称)	ガスト	価格未定
'96年	メール・プラーナ	ガスト	価格未定
'96年	火竜娘 ～高 悠環～	ガスト	価格未定
'96年	火竜娘 ～柳 判官～	ガスト	価格未定
'96年	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
'96年	TEAM 47 GOMAN	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
'96年	ツインヒーミラクル ～不思議なベルの大陸～	コナミ	価格未定
'96年	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	価格未定
'96年	ホームドクター(仮称)	サクセス	価格未定
'96年	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定
'96年	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定
'96年	がんばれ森川君2号	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
'96年	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
'96年	MONSTER FARM(仮称)	テクモ	価格未定
'96年	TURF HERO(仮称)	テクモ	価格未定
'96年	ギャロップレーサー	テクモ	価格未定
'96年	モンスターファーム	テクモ	価格未定
'96年	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ	価格未定
'96年	タイブレーク	バディ	価格未定
'96年	LIPROS	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定
'96年	ゼロヨンチャンプPLUS(仮称)	メディアリング	価格未定

発売日未定

発売日	タイトル	メーカー	価格
	3Dベースボール(仮称)	BMGビクター	価格未定
	ソーラー・エクリプス(仮称)	BMGビクター	価格未定
	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	BMGビクター	価格未定
	NBA LIVE96	EAV	¥5,800
	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800
	ウイングコマンダーIII	EAV	¥7,800
	ビューポイント	EAV	¥5,800
	マジックカーペット	EAV	価格未定
	神髄・碁仙人(仮称)	J・ウイング	価格未定
	ビクトリーショット(仮称)	VAP	¥6,800
	ギルティ ギア	アークシステムワークス	価格未定
	フライングスピリット(仮称)	アークシステムワークス	価格未定
	NOUGHTY FIGHTERS	アークシステムワークス	価格未定
	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定
	NBAJAMトーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800
	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	¥5,800
	カレッジスラム	アクレイムジャパン	価格未定
	RPGツクール(仮称)	アスキー	価格未定
	ダービースタリオンPS(仮称)	アスキー	価格未定
	ハイパー囲碁	アスク	価格未定
	機甲兵G—1(仮称)	アスク講談社	価格未定
	ルパン三世 カリオストロの城 -再会-	アスミック	価格未定
	BLOODY BRIDE～いまどきのヴァンパイア～	アトラス	¥5,800
	The 11th Hour～The 7th GuestII～	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800
	スポット(仮称)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	パワープレイ'96(仮称)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	ブラックバス(仮称)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	ユーリット(仮称)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	リアルバウト餓狼伝説	エス・エヌ・ケイ	価格未定
	棋太平(仮称)	エス・ピー・エス	価格未定
	FLY(仮称)	エム・ディー・ビー	価格未定
	The Tower	オープンブック	¥6,800
	対決るみーず!(メルヘンランド)	オクタゴン・エンタテインメント	¥4,800
	ウルトラ万馬券	カルチャーブレーン	価格未定
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵 つわもの	カルチャーブレーン	価格未定
	クライング・ドラゴン	クールキッズ	¥5,800(予)
	ロボゲー(仮称)	クールキッズ	¥5,800(予)
	XS(仮称)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980
	Virtual Gallop 騎手道	サンソフト	価格未定
	アウトライブZERO(仮称)	サンソフト	価格未定
	ストーン・ウォーカーズ	サンソフト	価格未定
	上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500
	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800
	スーパー忍者 悟空(仮称)	サントス	価格未定
	unStack(アンスタック)	システム・クリエイト	¥4,800(予)
	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	価格未定
	ZERO DIVIDE 2(ゼロディバイド2)	ズーム	価格未定
	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定
	オメガブースト	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	カボール・スクリーン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	レッド・プラズム(仮称)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	ワンダラースショック1950アメリカンドリームス	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	ARENA(仮称)	ソフトバンク	価格未定
	シミュレーションズー(仮称)	ソフトバンク	価格未定
	トンズラ君	ソラン	価格未定
	SDガンダムギャラクシアン(仮称)	タイトー	¥4,800(予)
	レイ・トレーサー(ネジコン対応)	タイトー	¥5,800(予)
	BOUNTY ARMS	データウエスト	¥6,800(予)
	まうすけのオジャマざわ～るど(仮称)	データイースト	価格未定
	マッハGo Go Go!	トミー	¥5,800(予)
	PS版ファミスタ(仮称)	ナムコ	価格未定
	ZXE—D	バンダイ	価格未定
	バトル オブ・・・(仮称)	バンプレスト	価格未定
	ハエ男のスターツアー(仮称)	ビーディ	価格未定
	放課後(仮称)	ビー・ピー・エス	¥5,800
	MaxRacer	ビーディ	価格未定
	オーガリアン亜人伝	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定
	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5,800
	怪獣戦記	プロデュース	価格未定
	ライアット スターズ	ヘクト	価格未定
	さるかにハムぞう	メディアワークス	価格未定
	クマのプー太郎空はピンクだ 全員集合 それダメっす	小学館プロダクション	価格未定
	Super301 S.Q.(仮称)	日本物産	価格未定
	エキスパート(仮称)	日本物産	¥5,800
	キング オブ スタリオン(仮称)	日本物産	¥6,800
	フォーミュラサーカス	日本物産	価格未定
	競艇伝説(仮称)	日本物産	¥5,800
	ミッドランド～幻の王国～(仮称)	未来ソフト	価格未定

セガ サターン

3月発売

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月22日	ハイオクタン	EAV	¥5,800
3月22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	MIZUKI	¥5,800
3月22日	My Best Friend～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	¥6,800
3月22日	パンツァードラグーン ツヴァイ	セガ	¥5,800
3月22日	水滸演伝～風雲再起～	データイースト	¥5,800
3月22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	¥6,800
3月22日	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800
3月22日	エアーマネジメント'96	光栄	¥8,800
3月28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	¥7,800
3月29日	ゲックス	BMGビクター	¥5,800
3月29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	¥5,800
3月29日	ぐっすんおよよ・S	エクシングエンターテイメント	¥6,800
3月29日	HORROR TOUR(ホラーツアー)	オー・シー・シー	¥5,800
3月29日	グラディウス デラックスパック	コナミ	¥5,800
3月29日	スナッチャー	コナミ	¥5,800
3月29日	ドラゴンフォース	セガ	¥5,800
3月29日	ビクトリーゴール'96	セガ	¥5,800
3月29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	¥5,800
3月29日	Defcon 5	マルチソフト	¥5,800
3月29日	麻雀同級生Special(成人向)	メイクソフトウェア	¥6,800
3月29日	麻雀同級生Specialプレミアムパック(成人向)	メイクソフトウェア	¥8,800
3月29日	アンジェリーク Special	光栄	¥7,800
3月29日	三國志英傑伝	光栄	¥8,800
3月29日	信長の野望 リターンズ	光栄	¥5,800
3月下旬	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	¥5,800
3月下旬	モータルコンバットII 完全版(成人向)	アクレイムジャパン	¥5,800
3月下旬	レボリューションX	アクレイムジャパン	¥5,800

4月発売

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月 5日	2度あることはサンドア～ル	CSK総合研究所	¥5,800
4月 5日	きゃんきゃんバニープルミエール(成人向)	キッド	¥5,800
4月 5日	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800
4月 5日	アイドル雀士スーチーパイII(成人向)	ジャレコ	¥7,800
4月 5日	GAME—WARE	ゼネラル・エンタテインメント	¥1,980
4月 5日	七つの秘館	光栄	¥7,800(予)
4月 5日	3×3EYES～吸精公主～S	日本クリエイト	¥7,300(予)
4月19日	タイタンウォース	BMGビクター	¥5,800
4月19日	エンジェルパラダイスVOL.1坂木優子の恋の予感 in Hollywood	サミー	¥5,800
4月19日	大冒険 セントエルモスの奇蹟	パイ	¥6,800
4月26日	ラピュラスパニック	BMGビクター	¥5,300
4月26日	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	¥5,800
4月26日	爆れつハンター	アイマックス	¥8,800
4月26日	ゲンウォー	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800
4月26日	Cubic Gallery	ウイネット	¥5,800
4月26日	野々村病院の人々	エルフ	¥6,800
4月26日	THOR ～精霊王紀伝～ トア～せいれいおうきでん～	セガ	¥5,800
4月26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	¥6,800(予)
4月26日	HYPER REVERTHION ハイパーリヴァーシオン	テクノソフト	¥5,800
4月上旬	パチンカー(仮称)	BMGビクター	価格未定
4月下旬	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	¥5,800
4月下旬	真・女神転生 デビルサマナー～悪魔全書～	アトラス	¥2,900
4月下旬	飯島愛インタラクティブ	インナーブレイン	¥5,000(予)
4月下旬	ロックマンX3	カプコン	¥5,800
4月下旬	CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット-	ビック東海	¥5,800
4月下旬	プレイボーイカラオケ VOL1(仮称)(成人向)	ビック東海	¥5,800(予)
4月下旬	プレイボーイカラオケ VOL2(仮称)(成人向)	ビック東海	¥5,800(予)
4月予定	麻雀上手～麻雀がうまくなる～	カプコン	¥4,800
4月予定	ときめき麻雀パラダイスグラフィティ(成人向)	ソネット・コンピュータエンタテインメント	¥5,800(予)
4月予定	フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	¥6,300(予)
4月予定	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900
4月予定	テトリス—S	ビー・ピー・エス	¥5,800

5月発売

発売日	タイトル	メーカー	価格
5月17日	サイバードール	アイマックス	¥6,800
5月17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	¥5,800
5月24日	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800(予)
5月31日	餓狼伝説3～遥かなる闘い～	エス・エヌ・ケイ	¥6,800
5月下旬	ビックー撃!パチスロ大攻略ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	価格未定
5月下旬	課兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア	¥5,800
5月下旬	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800(予)
5月予定	誕生S	NECインターチャネル	¥6,800(予)
5月予定	囲碁	アスキー	¥6,800(予)
5月予定	SEGA AGES/宿題がタントアール	セガ	¥4,800(予)
5月予定	開運!なんでも鑑定団	テレビ東京	¥5,000
5月予定	駿才	ナグザット	¥8,800
5月予定	メタルブラック	ビング	¥6,800
5月予定	Sword&Sorcery	マイクロキャビン	¥6,800
5月予定	ソニックウイングススペシャル	メディアクエスト	¥7,800(予)
5月予定	テス・スロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	¥5,800(予)
5月予定	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～	メディアクエスト	¥6,800(予)

6月発売

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(成人向)	イマジニア	¥6,800(予)
6月28日	Over Blood(オーバーブラッド)	リバーヒルソフト	¥5,800(予)
6月下旬	ルナ シルバー スター ストーリー	角川書店	¥6,800(予)
6月予定	風水先生	HAMLET	価格未定
6月予定	同級生～if～	NECインターチャネル	¥7,800(予)
6月予定	時空探偵DD ～幻のローラレイ～	アスキー	¥6,800(予)
6月予定	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800
6月予定	Turf Winds'96～武豊 サラブレッド育成シュミレーション～(仮称)	ジャレコ	価格未定
6月予定	SEGA AGES/スペースハリアー	セガ	¥3,800(予)
6月予定	月花霧幻譚～TORICO～(げっかむげんたん～トリコ～)	セガ	¥5,800(予)
6月予定	ダライアスII(仮称 バーチャスティック対応)	タイトー	価格未定
6月予定	ウィザードリーVI&VII～コンプリート～	データイースト	¥6,800
6月予定	ピンボールグラフィティ(仮称)	パック・イン・ビデオ	¥5,800
6月予定	ナイトストライカーS	ビング	¥5,800
6月予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800(予)

7月発売

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月 5日	GAME—WARE 2号	ゼネラル・エンタテインメント	¥1,980
7月 5日	ラングリッサーIII	メサイヤ	¥5,800
7月10日	HAUTED CASINO ホーンテッド・カシノ(成人向)	ソシエッタ代官山	価格未定
7月12日	ときめきメモリアル ～Forever with you～	コナミ	¥5,800(予)
7月予定	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	価格未定
7月予定	デスクリムゾン	サントス	¥5,800(予)
7月予定	グレイテストナイン'96(仮称)	セガ	¥5,800(予)

8月発売

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月予定	卒業S	NECインターチャネル	¥6,800(予)
8月予定	SEGA AGES/アフターバーナー	セガ	¥3,800(予)
8月予定	GRANDREAD	バンプレスト	価格未定
8月予定	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	価格未定

'96年発売

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月予定	サクラ大戦	セガ	価格未定
10月 5日	GAME—WARE 3号	ゼネラル・エンタテインメント	¥1,980
10月予定	SEGA AGES/アウトラン	セガ	¥3,800(予)
10月予定	レスキュー	バンダンインターナショナル電脳工場	価格未定
11月予定	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	セガ	¥4,800(予)
11月予定	土屋圭市&坂東正明 筑波スーパーテクニックチャンレンジカップ	ビー・ピー・エス	¥5,800(予)
12月予定	ダライアス外伝	タイトー	¥5,800
春予定	バーチャフォトスタジオ(成人向)	アクレイムジャパン	¥6,800
春予定	ライズ オブ ザ ロボッツ2	アクレイムジャパン	¥5,800
春予定	ダークセイバー	クライマックス	価格未定
春予定	斉天大戦～孫悟空～(仮称)	グラムス	価格未定
春予定	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	価格未定
春予定	実戦パチプロ必勝法!3	サミー	価格未定
春予定	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	パイオニアLDC	価格未定

新作ソフト発売スケジュール表

夏予定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800
夏予定	大運動会〜序章〜（仮称）	インクリメントP	価格未定
夏予定	アルバートオデッセイ外伝 ~LEGGEND OF ELDEAN~	サンソフト	¥6,500
夏予定	ラグナロックステージ	デジタルフロンティア	価格未定
夏予定	スーパーショット・ザ・ゴルフ	ビクターエンタテインメント	¥6,800
夏予定	三國志リターンズ	光栄	¥6,800
秋予定	TECMO SUPER BOWL（仮称）	テクモ	価格未定
'96年	パチンコ倶楽部	I・S・C	価格未定
'96年	STRIKERS 1945（仮称）	アトラス	価格未定
'96年	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定
'96年	ハートオブダークネス	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
'96年	コットン2	サクセス	価格未定
'96年	TIZ〜Tokyo Insect Zoo〜	ゼネラル・エンタテインメント	価格未定
'96年	エンジェルグラフィティ〜あなたへのプロフィール〜（仮称）	ソフトビジョンインターナショナル	価格未定
'96年	サッカー（仮称）	ソフトビジョンインターナショナル	価格未定
'96年	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナーインタラクティブ	価格未定
'96年	SKULL FANG〜空牙外伝〜	データイースト	価格未定
'96年	マクロス（仮称）	バンダイ・ビジュアル	価格未定
'96年	ゼロヨンチャンプSpecial（仮称）	メディアリング	価格未定

発売日未定

	AQUAZONEforSEGASaturn	9903Inc	¥5,800（予）
	3Dベースボール（仮称）	BMGビクター	価格未定
	レガシー・オブ・ケイン（仮称）	BMGビクター	価格未定
	オーバードライビンDX	EAV	¥5,800
	マジックカーペット	EAV	価格未定
	暮仙人（仮称）	J・ウイング	価格未定
	AQUA WORLD海美物語	MIZUKI	価格未定
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	NECインターチャネル	価格未定
	EXECTOR	アークシステムワークス	価格未定
	NOUGHTY FIGHTERS	アークシステムワークス	価格未定
	フライングスピリット（仮称）	アークシステムワークス	価格未定
	カレッジスラム	アクレイムジャパン	価格未定
	コープス・キラー	アクレイムジャパン	¥5,800
	ダービースタリオン・サターン（仮称）	アスキー	価格未定
	The 11th Hour〜The 7th GuestII〜	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	スポット（仮称）	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	エス・エヌ・ケイ	価格未定
	天地を喰らうII〜赤壁の闘い〜	カプコン	¥5,800
	出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800（予）
	だいな♥あいらん	ゲームアーツ	価格未定
	だいな♥あいらん 予告編	ゲームアーツ	価格未定
	ガーディアンフォース	サクセス	価格未定
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980
	上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	システムソフト	価格未定
	現代大戦略Strikes（仮称）	システムソフト	価格未定
	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800
	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	価格未定
	HOUSING	スーパーソフトウェア	価格未定
	HOUSING CATALOG	スーパーソフトウェア	価格未定
	バーチャファイターキッズ	セガ	価格未定
	ファイティングバイパーズ	セガ	価格未定
	ファンタジーアース（仮称）	セガ	価格未定
	電脳戦機バーチャロン	セガ	価格未定
	NIGHTRUTH（ナイトゥルース	ソネット・コンピューターエンタテイメント	価格未定
	ARENA	ソフトバンク	価格未定
	VADIMS	ソフトバンク	価格未定
	シミュレーション ズー	ソフトバンク	価格未定
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I（仮称）（レーシングコントローラー対応）	タイトー	価格未定
	まうすけのオジャマざわ〜るど（仮称	データイースト	価格未定
	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン	価格未定
	ロボット混戦RPG（仮称）	バンプレスト	価格未定
	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	価格未定
	MARICA	ビクターエンタテインメント	価格未定
	スワッグマン	ビクターエンタテインメント	価格未定
	ダンジョン・マスター（仮称）	ビクターエンタテインメント	価格未定
	トゥーム・レイダース	ビクターエンタテインメント	価格未定
	パチンコファイター（仮称）	プレ・ステージ	価格未定
	重装機兵レイノス2（仮称）	メサイヤ	価格未定
	銀河英雄伝説	徳間書店	価格未定
	Super301 S.Q.（仮称）	日本物産	価格未定
	USドラッグチャンプ（仮称）	日本物産	価格未定
	V.R.麻雀（仮称）	日本物産	価格未定
	テラクレスタNEO	日本物産	価格未定

3DO

3月発売

3月22日	誕生〜Debut〜PURE	シャーロック	¥7,800
3月22日	Vゴールサッカー'96	テクモ	¥6,800
3月29日	The Tower	オープンブック	¥6,800
3月29日	Defcon 5	マルチソフト	¥5,800

'96年発売

4月下旬	ロックマンX3	カプコン	¥5,800
4月予定	麻雀上手〜麻雀がうまくなる〜	カプコン	¥4,800
5月予定	ライズ オブ ザ ロボッツ	マルチソフト	¥8,800
6月予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800（予）
春予定	7人の達人	サクセス	価格未定
春予定	ドラゴン・ロア	マルチソフト	価格未定
春予定	ブルーフォレスト物語 〜風の封印〜	ライトスタッフ	価格未定
'96年	Dの食卓2（M2対応）	ワープ	¥8,800

発売日未定

	DOOM	EAV	¥5,900
	PO'ed（ピーオード）	The 3DO Company	価格未定
	キッズTV	The 3DO Company	価格未定
	スターファイター 3000	The 3DO Company	価格未定
	バトルスポーツ	The 3DO Company	価格未定
	テレビのツボ 〜迷プロデューサー伝説〜	アラジン工房	¥6,800
	CASPER（キャスパー）	インタープレイ	¥6,800
	WATER WORLD	インタープレイ	価格未定

	クレーファイターII	インタープレイ	価格未定
	The 11th Hour 〜The 7th Guest2〜	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	必殺パチンココレクション（仮称）	サンソフト	価格未定
	ハウスキーパー（仮称）	ハミングバード	価格未定
	RETURN TO ZORK	バンダイビジュアル	価格未定
	横町4丁目おばけ屋敷	ワープ	¥4,980（予）
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	学漫	¥4,900
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	学漫	¥4,900
	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	学漫	¥4,900
	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	学漫	¥4,900

PC－FX

3月発売

3月 8日	銀河お嬢様伝説ユナFX〜哀しみのセイレーン〜	ハドソン	¥8,800
3月15日	上海 万里の長城	NECホームエレクトロニクス	¥6,800
3月22日	ブルー シカゴ ブルース	NECホームエレクトロニクス	¥8,800
3月29日	ミラークルム	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
3月29日	スーパーリアル麻雀PV FX	ナグザット	価格未定

4月発売

4月 5日	アニメフリークFX Vol.3	NECホームエレクトロニクス	¥6,800
4月予定	卒業R	NECインターチャネル	価格未定
4月予定	天地無用!魎皇鬼FX	NECインターチャネル	¥8,800
4月予定	お嬢様捜査網	NECホームエレクトロニクス	価格未定
4月予定	デア ラングリッサーFX	NECホームエレクトロニクス	¥7,800

5月発売

5月24日	同級生2	NECインターチャネル	¥8,800
5月予定	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル	価格未定
5月予定	VOICE PARADAISE	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
5月予定	バウンダリーゲート ドーターオブキングダム	NECホームエレクトロニクス	¥8,800

'96年発売

6月予定	チップちゃんキィーック!	NECホームエレクトロニクス	価格未定
7月予定	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	BULE BREAKER	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	ファーランドストーリーFX	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	ファイアーウーマン纏組	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	ルルリ・ラ・ルラ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	女神天国II	NECホームエレクトロニクス	価格未定
夏予定	続・初恋物語 修学旅行	NECホームエレクトロニクス	価格未定

発売日未定

	MASTERS 遙かなるオーガスタ3（仮称）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	アンジェリークSpecial2	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	きゃんきゃんバニーエクストラDX	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	ペブルビーチの波濤（仮称）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	みにまむなのにっく	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	負けるな!魔剣道Z	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	となりのプリンセス	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	リトルキャッツ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	虚空漂流ニンゲルツ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	スーパーパワーリーグFX	ハドソン	¥8,800
	天外魔境III NAMIDA	ハドソン	価格未定

NEO GEO

3月発売

3月22日	押し出しジントリック(CD-ROM)	ADK	¥4,800
3月23日	ステークスウィナー G1完全制覇への道(CD-ROM)	ザウルス	¥7,800

'96年発売

4月26日	ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝	エス・エヌ・ケイ	¥32,000
5月予定	神凰拳	ザウルス	価格未定
5月予定	NEOドリフトアウト	ビスコ	価格未定
6月予定	超鉄ブリキンガー	ザウルス	価格未定
6月予定	神凰拳（CD-ROM）	ザウルス	価格未定
6月予定	ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝（CD-ROM）	エス・エヌ・ケイ	価格未定
7月予定	超鉄ブリキンガー（CD-ROM）	ザウルス	価格未定
春予定	FUTSAL(CD-ROM)	ザウルス	価格未定
春予定	オーバートップ	ADK	価格未定
春予定	オーバートップ(CD-ROM)	ADK	価格未定
春予定	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 CD-ROM	SNK	価格未定
夏予定	NEO Mr.DO!	ビスコ	価格未定
夏予定	NEO Mr.DO!（CD-ROM）	ビスコ	価格未定
春予定	ゴール!ゴール!ゴール!	ビスコ	価格未定
春予定	ゴール!ゴール!ゴール!(CD-ROM)	ビスコ	価格未定
春予定	パズルdeポン!	ビスコ	価格未定
春予定	パズルdeポン!（CD-ROM）	ビスコ	価格未定
冬予定	QP（CD-ROM）	サクセス	価格未定

発売日未定

	NINJA MASTERS〜覇王忍法帖〜	ADK	価格未定
	NINJA MASTERS〜覇王忍法帖〜 CD-ROM	ADK	価格未定
	ネオジオCDオリジナルRPG（仮称）（CD-ROM）	ADK	価格未定
	押し出しジントリック	ADK	価格未定
	FUTSAL	ザウルス	価格未定
	ビッグトーナメントゴルフ（CD-ROM）	ナスカ	価格未定
	メタルスラッグ	ナスカ	価格未定
	メタルスラッグ（CD-ROM）	ナスカ	価格未定
	NEOアクションゲーム（仮称）(CD-ROM)	ハドソン	価格未定
	格闘バレー（仮称）(CD-ROM)	ビデオシステム	価格未定

PCエンジン

3月発売

3月22日	DE・JA	NECインターチャネル	¥7,800
3月22日	スチームハーツ	テイジイエル	¥8,800
3月予定	ぷよぷよCD通	NECインターチャネル	¥7,800

'96年発売

5月予定	ヴァージン・ドリーム	徳間書店インターメディア	¥8,800（予）
春予定	てきぱきワーキン ラブ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
'96年	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4,800
'96年	魔導物語1 〜炎の卒園児〜	NECアベニュー	¥7,800（予）

発売日未定

	モンスターメーカー 〜神々の方舟〜	NECインターチャネル	価格未定
	Dead of the Brain I&II	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
	Go! Go! バーディチャンス	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
	バザールでござ〜るのゲームでござ〜る	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
	もってけたまご	ナグザット	¥6,400
	Jリーグパワースタジアム	ハドソン	価格未定

メガドライブ

3月発売

3月22日	魔導物語I	コンパイル	¥7,800

バーチャルボーイ

3月発売

3月予定	バーチャルプロ野球'96	ケムコ	¥6,500
3月予定	ニコちゃんバトル	ビーピーエス	¥5,480（予）

'96年発売

5月上旬	ナイトランディング（仮称）	パウ	価格未定
12月予定	スペースインベーダー〜バーチャルコレクション〜	タイトー	¥4,980
'96年	ドラえもん のび太のどきどき!おばけランド	エポック社	¥5,500

発売日未定

	Jリーグ 3Dステージ（仮称）	J・ウイング	¥6,900（予）
	OUT OF THE DEATHMOUNT	J・ウイング	¥6,800（予）
	バーチャルダブル役満	VAP	¥5,300
	湾岸戦線RED CITY	アスミック	¥5,800（予）
	スターシード	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5,800
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5,800
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	価格未定
	バーチャルボンバーマン	ハドソン	価格未定
	バーチャルガンマン	ビクターエンタテインメント	¥5,800
	バーチャル・ブロック	ボトムアップ	¥5,300（予）
	バーチャルジョッキー	ライトスタッフ	価格未定
	BOUND HIGH!	任天堂	価格未定

ゲームボーイ

3月発売

3月22日	クマのプー太郎 宝さがしだ大人ゲームバトル	タカラ	¥3,980
3月22日	熱闘 闘神伝	タカラ	¥4,500

'96年発売

4月予定	バスフィッシング 達人手帳	スターフィッシュ	¥9,800
4月予定	熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	タカラ	¥4,500
5月予定	連珠倶楽部（五目ならべ）	ヘクト	¥2,480
'96年	風来のシレンGB（仮称）	チュンソフト	価格未定

ゲームギア

3月発売

3月29日	バーチャファイターMini	セガ	¥4,800
3月29日	怪盗セイントテール	セガ	¥4,800

4月発売

4月26日	ドラえもん ワクワクポケットパラダイス	セガ	¥4,800

アーケード

3月発売

3月上旬	フットサル（仮称）	ザウルス	
3月中旬	超鉄ブリキンガー	ザウルス	
3月予定	流星雀士キララ☆スター	ジャレコ	
3月予定	じゃんけんゲームあっちむいてホイ!!	データイースト	

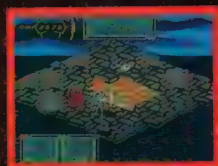
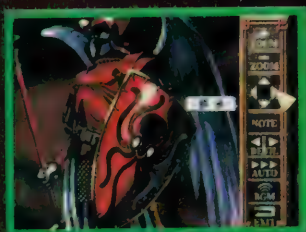
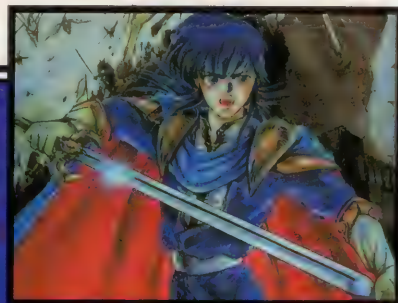
'96年発売

12月14日	テトリス プラス	ジャレコ	
春予定	スーパーリアル麻雀PVI	セタ	
'96年	神凰拳	ザウルス	

発売日未定

	NINJA MASTER'S〜覇王忍法帖〜	ADK	
	オーバートップ	ADK	
	D&Dシャドー オーバー ミスタラ	カプコン	
	沙羅曼蛇2	コナミ	
	セクシーパロディウス	コナミ	
	進め!対戦ぱずるだま	コナミ	
	テレパチ	サン電子	
	ペアペアウォーズ	サン電子	
	わくわくセブン	サン電子	
	カラオケクイズイントロDONDON	サン電子	
	SUPER GT24h	ジャレコ	
	バーチャファイター3（仮称）	セガ	
	バーチャファイターキッズ（仮称）	セガ	
	セガソニックの新作格闘ゲーム	セガ	
	ゴールゴールゴール	ビスコ	
	NEO Mr.Do	ビスコ	
	パズルdeポン	ビスコ	
	NEOドリフトアウト	ビスコ	
	三刻志	ミッチェル	
	バケバケばぁ〜	ミッチェル	
	戦国ブレード	彩京	

「PCエンジン」の囲みの中で特にメディアを表記していないものは、すべてスーパーCD-ROM²対応ソフトです。「セガサターン」「プレイステーション」「PC-FX」「3DO」の囲みの中で、特に表記のないものはすべてCD-ROMです。
「メガドライブ」の囲みの中で、（スーパー32X）と表記されたソフトは、メガドライブアップグレードブースター、スーパー32Xを接続しないと遊ぶことはできません。

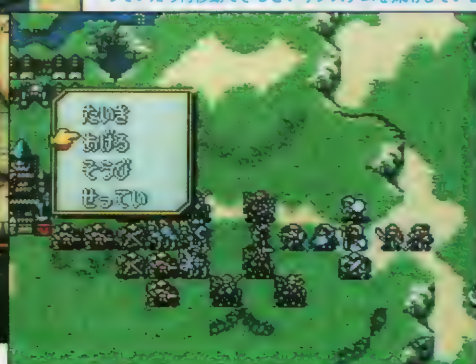
特選 噂の新作GAME

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

メーカー名	任天堂
発売日	5月14日発売予定
価格	¥7500
ジャンル	シミュレーションRPG

キャラクターを育てることにハマって、何度も徹夜した人も多かったこのシリーズ。今回の新しい「育て」の要素は恋愛だ。

正式サブタイトルも決定!!新しい舞台のシリーズ最新作

ストーリーへの感動、戦略の面白さ、そして何よりもキャラクターの成長への喜び。シミュレーションRPGとは、ぜいたくな要素のいっぱい詰まったジャンルのゲーム。特にこの『ファイアーエムブレム』シリーズは、練り込まれ、完成されたシステムで、ファンを魅了してやまない。今回は前作までのシリーズから舞台を移し、新たなるドラマが繰り広げられる。シナリオは2部構成となっており、第1部で登場したキャラクターたちが恋愛、その結果生まれた子供たちが第2部の主役となるのだ。

⬇好評のゲームシステムをベースにパワーアップ、新しい要素も追加されている。兵種も増え、クラスチェンジも可能。武器は使い込むほどその威力も上がり、騎馬・飛行系ユニットは、移動して攻撃、そのあと移動力が残っていたら再移動できるというシステムを採用している

⬆ユグドラル大陸を舞台に、2世代に渡る壮大なドラマが繰り広げられる

今回初登場の「スキル」でさらに戦闘が面白くなる

⬅スキルの存在によって、キャラクターの個性がいっそう引き立ち、面白くなった

「スキル」とは作品内において、敵の攻撃をよけたり、連続で攻撃したりする戦闘中の能力のことをさす。同じ兵種のユニットであっても、持っているスキルの違いによって、攻撃型であったり、防御型であったりして、その役割が変わってくる。スキルを重複して持つキャラクターもいるので、戦略の幅は広い。右で、おもなスキルの説明をするのでキャラクター紹介とあわせて参考にしてほしい。

スキル一覧

- **ついげき** 前作では攻撃速度が相手より上回っていたときにできた再攻撃だが、今回はこのスキルが無いとダメになった
- **ひっさつ** 今回パラメータから消えた「ひっさつ」はスキルになった。ただ必殺の一撃は他の要因で発生することもある
- **エリート** なんと、このスキルを持っていると、経験値がいつでも2倍もらえるという、大変おいしいスキルなのだ
- **みきり** 敵の特殊攻撃を無効にする。例えば飛行ユニットが弓攻撃を受けても、必殺の一撃にはならなくなるぞ
- **まちぶせ** 敵から攻撃を受けたとき、こちらがひん死の状態だと、かなりの確率で先制攻撃ができる、ありがたいスキル
- **とつげき** 通常の戦闘は、攻撃→相手の反撃で1セットなのだが、これがあると2セット、3セットと続くことがあるのだ
- **れんぞく** 「ついげき」に似ているが、これは素早さが高いほど、1度に連続2回攻撃をする確率が高くなるというもの
- **いのり** ひん死の状態におちいったターンに限って、敵の攻撃を回避する確率が飛躍的に高くなるスキルだ

そしてスキルは親から子へと引き継がれていく

兵種専用のスキルは違うが、キャラクターが個人的に持つスキルは、子供に受け継がれていく。プレイヤーは恋愛に対して介入することができるので、誰と誰を結ばせるかによって、第2部の難易度が大きく変わるぞ。

⬅城下町の占い屋が示す、

 ※画面はすべて開発中のものです。

ゲーム前半のキャラクターたち11人を一挙大公開!!

物語の舞台となるユグドラル大陸中央に位置するグランベル王国は、政治・経済・軍力において大陸の中心となる強国だ。王都バーハラにある王家と、それに従属する6つの公爵家の公国からなっている。同盟国ヴェルダンの突然の侵略からこの物語は始まった…。

ノイッシュ

シグルドの忠実なる家臣で剣と槍が使える騎馬兵。騎士道精神が人一倍強い。「ひっさつ」と「とつげき」の2つのスキルを持っている。

シグルド

第1部の主人公で、王家からの信任厚い、シアルフィ公爵家の跡継ぎ。温厚で正義感が強い青年。幼なじみのエーディンをヴェルダン軍から救うため出陣する。以後、大陸を覆う暗黒の影に立ち向かうことになるのだが…。「ついげき」のスキルを所持するロードナイト。

グランベル王国
シアルフィ家

アレク

シグルドの家臣でノイッシュとは親友であり、良きライバルでもある。兵種は騎馬兵で、「ついげき」「みきり」のスキルを所持している。少し世渡り上手な一面もあるようだ。

ミデェール

「ついげき」と「とつげき」のスキルを持つ馬に乗った弓兵。エーディンに対してほのかな恋心を持つ、彼女の忠実な家臣。

エーディン

グランベル王国
ユングヴィ家

ユングヴィ家の留守を預かる、心優しき美しいシスター。序章ではまだ仲間にならない。スキルは何も持っておらず、杖が使える歩兵。

アーダン

堅い、強い、遅いの3拍子そろったシグルドの家臣。「まちぶせ」のスキルを持つ重歩兵なので守備要員にいいかも。意外と涙もろいところもあるかもしれない。

エスリン

レンスター王国に嫁いだシグルドの妹。回復の杖が使えて、「ひっさつ」のスキルを持つ、使える騎馬兵。兄からは想像がつかないおてんば。

マンスター地方
レンスター王国

アゼル

ヴェルトーマ家の当主で「ついげき」のスキルを持つ心優しき魔法使い。愛するエーディンの危機に駆けつける。

レックス

ドズル家の次男で親友アゼルに誘われ参戦する。戦斧を使い「まちぶせ」と「エリート」のスキルを持つ、正義感の強い騎馬士である。

キュアン

グランベル南東のレンスター王国からの援軍。シグルドの無二の親友で、エスリンと結婚している。「れんぞく」のスキルを持つ上級騎馬兵。

フィン

キュアンの忠実なる家臣で、主君のためなら命も惜しまない性格。「ついげき」と「いのり」の2つのスキルを持ち、槍の使える騎馬兵だ。

メーカーズボイス

この『聖戦の系譜』では、ユニットたちを育てること以外に、武器を育てる楽しみもあります。必殺の一撃を出す他の要因とは、こんな部分にもあるのかも知れませんね。（任天堂・本郷）

ダークハーフ (Dark Half)

メーカー名	エニックス
発売日	5月31日発売予定
価格	¥8,000
ジャンル	RPG

ひとつのストーリーを、まったくちがう立場から進めるおもしろさ！ これまでのRPGにないその独自の魅力を、テッテイ解剖してみるぞ。

勇者と魔王、2つの立場が楽しめるユニークな進行スタイルのRPG

「プレイヤーが勇者となり、悪の魔王をうち倒す」。これまでのRPG、とくにファンタジーものでは、こんなのはルール以前のジョーシキだったよね。ところがっ、本作『ダークハーフ』では、そこのところでもうひとヒネリ！ ……そう、なんと悪の親玉である「魔王」側でもストーリーを楽しめてしまえるのだ!!

では具体的な進行はどうなるのか？ カンタンにいえば「交代制」で勇者→魔王→勇者→魔王……のように、シナリオのくぎりがつくごとに、プレイヤーは主人公を変えてゲームを進めてゆくことになる。強大な力をもつはずの魔王も「復活したばかり」という設定なので、「成長させる」要素も充分にタンノーすることができるぞ。たまには勇者ばかりでなく、悪役の気分も味わってみてはいかが？

OPENING STORY

はるか昔、強大な力を持つ魔王がいた。魔王は大いなる闇と凶悪なる怪物を支配し、人間たちはその恐怖にふるえながら日々を過ごしていた。

しかしあるとき、魔王に戦いをいどむ者があらわれた。ローダという名の神と11人の人間たち。彼らは死闘のはてに魔王を倒し、英雄神と11人の聖騎士としてたてまつられた。人間たちはルキュの驚異からようやく解放されたのだ。

あれから1,000年……。魔王が封じこまれたといわれる伝説の「魔王のいただき」を訪れた剣士ファルコは、魔王の復活に遭遇する……

相反する2人の主人公たち~勇者と魔王

仲間とともに戦う

⬆序盤でファルコの仲間となるギルバルト。頼りになるヤツだ

⬇ファルコの使う武器はもちろん剣。戦闘ではこの直接攻撃がおもな行動となる

剣での攻撃がメイン

勇者の場合はとくに従来のRPGと大きく変わるところはない。町や城をおとずれ人々と会話し、武器をとってモンスターと戦ってゲームは進行してゆく。ちょっと特殊なのは「魔法」で、魔王とちがい使用にはMPでなく「魔術書」が必要となる。これは町や村にいる「練石士」(ファティアのところで説明)や宝箱、モンスターなどからでしか手に入らないので、もっぱら武器を使った攻撃がメインとなるだろう。

勇者とともに戦ってくれるのは、おもに魔術師や神官、傭兵といった人間たち。魔王に比べるとどうしてもパワーに欠けるところがあるので、戦闘ではそういった仲間たちとの協力プレイは欠かせないものとなる。チームワークで勝利をつかめ！

勇者ファルコ

ザカートというイナカ村に住む若き天才剣士。魔王の復活に巻きこまれ命をおとすが、不思議な声にみちびかれ、死のふちより生き返ってくる。

序盤ストーリー ファルコ編

死の世界より生き返った剣士ファルコは、恋人のカレンから渡された見覚えのないカガミによって、自分の体験が夢ではなかったことをさとる。そして、自分をさがして酒場におとずれたロゥバム国の使いに運命を感じ、魔王と戦おうとしている国王に会う決意をした。とはいえ、今の力では魔王の強大な力にはとてもおよびそうにない。まずは優れた武器を手に入れるべく、「練石士」を探す旅に出発した……

⬆人々と会話をして情報やアイテムを集めよう。ふつうのRPGといっしょだね

ゲームの基本となる2つのシステムについて

① ソウルパワー

HPとは別にもうけられた、生物が生きていくうえで必要なエネルギーがこの値。魔法をかける時はもちろんのこと、フィールドを歩いているだけでビシバシと減ってゆき、勇者、魔王に関わらず0になるとゲームオーバーとなる。戦闘に勝つことでモンスターから吸収できるが、魔王のみ村人や兵士などからも吸いとって、回復させることができる。

移動時に消費

➡フィールドを歩くだけで消費していくこのポイント。とくに魔王は魔法攻撃が中心なので、人間からの吸収は欠かせないぞ

戦闘で回復

➡戦闘に勝つことで、相手のソウルパワーを吸収することができる。とうぜん強いモンスターほど、回復もデカいぞ

② ファティア

勇者のみ関係のあるシステム。特殊なエネルギーを秘めた結晶体で、他のRPGでいうところの「お金」に近い感覚であつかう。「練石士」と呼ばれる人のもとへこれを持っていくと、エネルギーを精製して、さまざまな武器や道具を作りだしてくれるぞ。

基本的には宝箱からしか手に入れることができないので、大事に使おう。

宝箱から入手

➡ファティアは満くつなどにある宝箱からゲット！ 魔王の場合は「つまらぬ箱」とかいって、宝箱を開けてくれないのだ

武器などを作りだす

➡ファティアからは武器や防具、アイテムなどが生み出せる。また、ソウルパワーに変換することも可能らしいが……？

魔王にパワーを吸われし人々
～断末魔の叫び語録～

バーテン いらっしゃいませ。ご注文は？

魔王 おまえの魂だ

●

傭兵 武装具が手に入らなくてはは魔王に戦いを挑むことすらできぬ

魔王 もうおそい

●

村人 こんな平和なのに……魔王が復活したなんて信じられないわ

魔王 おまえが信じずともこれが現実だ

⬆魔王のさばきはすべての人間に　老いも若きも男も女も、差別はないぞ

のシステムにおけるちがいについて

序盤ストーリー ルキュ編

1,000年の永き眠りより目ざめ、復活をとげた魔王ルキュ。まず何より先にやらねばならぬことは、おのれをこんな状態に追いこんだ者たちへの復讐だった。

しもべたちの報告により、かつての聖騎士のひとりを「エランの洞くつ」で発見する。道中でソウルパワー（上で説明）を吸収した魔王は聖騎士をたやすくヒネリ、魔物を召喚する「ダークゲート」の力を取りもどす。復讐は始まったばかりだ……

⬆「ダークゲート」を取りもどすことで、魔物を仲間にする能力が新たに加わった

パーティはモンスター

⬇敵への攻撃はすべて魔法。効果範囲も広く強力このうえない。さすがは魔王！

⬆仲間となるのはすべてモンスターなのだ

魔法で敵を攻撃

魔王の進行スタイルはファルコと比べかなり特殊。まず町をおとずれても、回復やアイテム購入などをする必要がない。魔王にとって人間は、パワーを吸収する対象でしかないからだ。彼をサポートするのは、直属のしもべやモンスターといった、いわゆる「闇の国」の者たちである。

戦闘でもモンスターは魔王とともに戦ってくれるが、序盤は回復させる方法がないため、ほとんど使いすて。ちなみに魔王は魔法しか使えないが、最初からかなり強いのでとくに問題はないはず。強大な魔力でたたきのめせ！

魔王ルキュ

大いなる闇とモンスターたちの支配者であるルキュ。おのれにたてついた人間と、力を封じこめたローダに復讐を誓っている。現在、その力の多くはローダの「腕輪」に封印されている。

あるべき場所へ還るのだ…
弱き人間たちよ…

メーカーズボイス

謎のカルト人気、異色RPG「ダークハーフ」が「64ロクヨン」に登場！ RPGの安直な展開にウンザリしている人、新しくない新システムにがっかりしている君にオススメ。　（エニックス・渡辺）

魔法陣グルグル2

魔法陣グルグルのはじまりはじまり〜

メーカー名	エニックス
発売日	4月12日発売予定
価格	¥8000
ジャンル	RPG

パワーアップした戦闘システム「魔法陣アクティブバトル2」(笑)をひっさげて帰ってきた『魔法陣グルグル2』の世界を要チェックや！

でかキャラたちが織り成す一大ギャグロマンRPG！

前作の『魔法陣グルグル』は、「トラッピングRPG」だったけれど今回は普通にいう「RPG」となって登場する。だからといって『グルグル』の世界が変わってしまったわけじゃない。口では普通のRPGと言いながらもやっぱりギャグ・パロディーが満載！　みんな安心してもOKだよ。そこで、ここではおもだった登場キャラクターと前作からの最大の改良点である、戦闘システムの「魔法陣アクティブバトル2」について詳しく説明するぞ。これでこの作品の世界を理解してちょうだい。

「シュギ村での降神祭の日、プラトーであるジュジュの身体に乗り移ったのは、神ではなく魔王ギリだった。ギリは人々に神の腕輪を渡すように要求する…。」
前作では主要キャラクターは登場してたけど、ストーリーはオリジナルだった。でも今回は多数のファンの要望に応えて原作のストーリーにそった展開をしていくのだ。

進化して帰ってきたバトルシステム「魔法陣アクティブバトル2」とは？

前作では、敵と遭遇すると画面が切り替って戦闘になる方式だったけど、今回は敵と出会ったその場で戦闘に突入するのだ。これにより緊迫感に満ちた戦闘になること間違いなし。AIで動く勇者様を援護しつつ上下左右に動きながら、魔法攻撃を敵にくらわしてやれ！

AIで(勝手に)勇者が戦ってくれる！

↑前作同様、勇者様はAIで動いているので操作はできない。でもLRボタンでAIの内容を変えられるのでご安心

これにより、美しき協力プレイが可能に!!

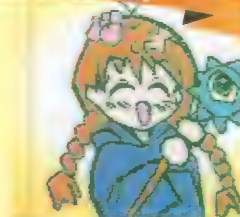
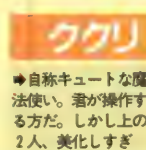
↑勇者様がピンチになったら横から援護の攻撃！　間違って勇者様を攻撃しちゃう時もあるけどそこは笑ってごまかそう

画面の切り替えなしでバトルへ突入

↑敵との戦闘に突入する瞬間。レイアウトもナナメ見下ろし型に変わったために戦略性も必要となっているのだ

登場するキャラクターの方々

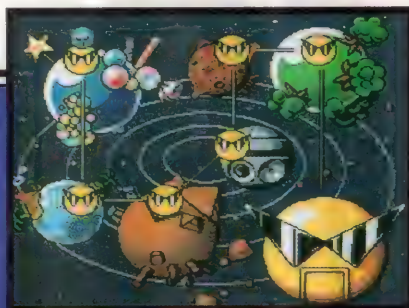
➡300年ぶりに復活した魔王ギリ。こいつがボス

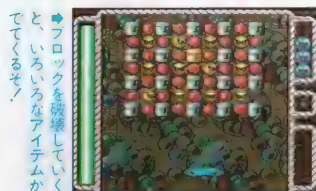
⬅ギリの手下たち。いわゆるやられ役のみなさん

⬅自称世界一強くてカッコよくてやさしい勇者様。AI搭載の特攻野郎

➡自称キュートな魔法使い。君が操作する方だ。しかし上の2人、美化しすぎ

制作は結構苦労しました。なにせ、制作当初はまだお話しが進んでいなかったうえに、途中でアニメは終っちゃうし……。でも、何とか完成できてうれぴー（笑）。　（エニックス・山岸）

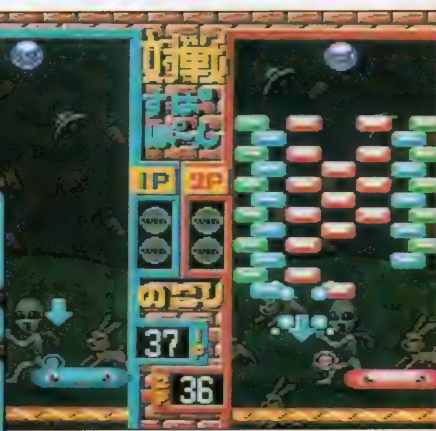
すぱぽーんDX

メーカー名	ユタカ
発売日	4月12日発売予定
価格	¥6,800
ジャンル	パドルアクション

パズルのようでパズルじゃ〜ない。簡単にいうと、『すぱぽーんDX』は一風変わったブロック崩しなのである。本当のパドルゲームをお試しあれ！

3つのモードを楽しむことができる！

ゲームの原点といったら、やっぱり『ブロック崩し』だろう。その『ブロック崩し』を現代風にアレンジしたのが、この『すぱぽーんDX』。用意されたモードは、敵キャラたちを倒しながらストーリーを進めていく「すぱぽーんであそぶ」モード、友達同士で対戦する「対戦すぱぽーん」モード、コンピュータと対戦する「とっくん」モードの3種類。操作方法も「ブロック崩し」同様にパッドでパドルを左右に動かし、跳ね返って来るボールを打ち返すだけなので非常に簡単。また、パドルを高速移動させたり、アイテムを取って必殺技を出すことも可能。誰でも手軽に遊べるゲームなのだ。

➡ブロックを破壊していくと、いろいろなアイテムがでてくるぞ！

➡対戦モードは早く大量にブロックを崩さないとならない

⬇バラエティーにとんだステージ 画面中央の敵を倒せ！

アイテムも敵キャラも盛りだくさん！

ブロックを崩すと出現するアイテムは全部で10種類。取るとパワーアップするモノだけでなく、中にはパワーダウンするアイテムもある。ゲーム中ではパワーを貯めないと破壊できない特殊なブロックや、強い敵キャラもでてくるので、落下するアイテムには必要以上に目を光らせておかないとね！

⬆パドルの下に落下防止のブロックができる

⬇パドルが1つ増える お約束のアイテム

⬆パワーボールとライフゲージが増える

⬇ライフゲージが減り、ボールの速度もおちる

⬆画面内のモアイをすべて消し去るブロック

⬅なんとも妖しいキノコの形をしたステージボスキャラ。頭の部分がハッチのように開き、パワーダウン弾を発射してくる

➡空に浮かんだ巨大な要塞島をモチーフにしたボスキャラ。噴火口から強力なパワーダウン弾を大量に吹き出してくる。かなり強い敵キャラだ

かわいらしいキャラたち

⬅ホップ：勇敢なキャンディ族の若者。パドルに変身して敵キャラたちに立ち向かう

⬇ロリィ：キャンディ族のアイドルでホップの恋人でもある。対戦モードの2Pキャラ

➡ジャマシーン：巨大メカを操って、銀河を征服しようとしている悪い宇宙人

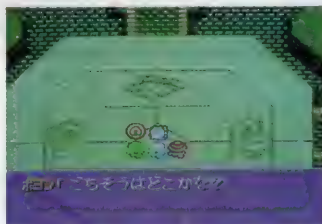
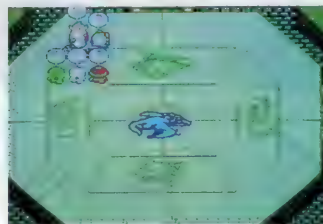
アーケードゲームで作る話もあったんですよ。でも、このかわいいキャラは多くの人に楽しんでもらいたかったんです。これからもポップ君たちの活躍を期待してください。（ユタカ・川本）

大貝獣物語II

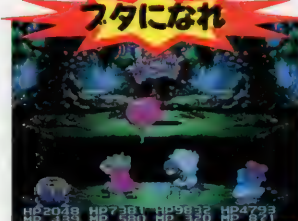
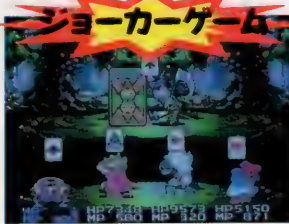
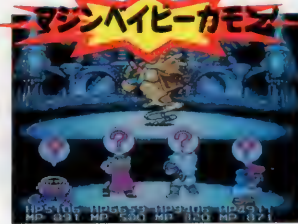
メーカー名	ハドソン
発売日	今夏発売予定
価格	未定
ジャンル	RPG

ハドソン期待の新作RPG『大貝獣物語II』が、いよいよこの夏登場！　前作以上のボリュームと質で、またまた堪能させてくれそうだ。

元祖ふきだしシステム健在！冴えるイベント内容!!

個性豊かな登場キャラの仕草や会話を「お芝居」として考え、とても大事にしているこのゲーム。さりげなく盛り込まれたギャグや、ひとりひとりの演技を、より効果的に演出しているのが、前作でも好評だった「ふきだしシステム」だ。しかも今回は、ふきだしの中がアニメーションしたり、ゲーム中にたった1回しか登場しないふきだしがあったりと、前作以上の徹底ぶり。会話内容とふきだしの内容のシンクロで、より楽しめるように工夫されているのだ。

↑仲間同士が顔をつき合わせて会話をする一幕食いしん坊のホヨンの頭上には、食べ物の話をしたとたん、おにぎりのふきだしが出てしまう

↑突然落下してきたドラコバート　パーティの頭上には、気が動転しているというのが一目で解る「？」のふきだしが出ている

戦闘を盛り上げる敵キャラのおもしろ攻撃

主人公たちは、戦闘中に大迫力の特殊攻撃を使用することができる。しかし、それ以上に注目して欲しいのが、敵キャラが使用するおもしろ特殊攻撃だ。見ていて思わず吹き出しそうになる敵のおもしろ特殊攻撃は特筆もの。ヘタをすれば、辛い経験値稼ぎになりがちな戦闘も、非常に楽しいものに仕上がっている。たとえ経験値稼ぎの戦闘だとしても、少しも苦にならないようなギャグで盛りだくさんだ。

↑ふわふわと宙を漂いながら接近するブタの風船　触れるとブタになってしまうのだ

↑敵が投げたカードが頭上でめくれ、出てくるカードによって効果が異なる攻撃方法

↑マジンの赤ちゃん？が登場して攻撃。ただし、たまに回復させることもある

B、Cすけっとの全容が今明らかに！

Bすけっと

主人公たちのために、道を開いたり、アイテムを探してくれたり、敵を呼んだり、逆に出現率を抑えたりしてくれるBすけっと。主人公たちの冒険を影から支えてくれる頼もしい仲間だ。

大男「アンドレ」

おさる河の番人「ウッキー」

食事係「コール」

霊媒師「ジャラマ」

Cすけっと

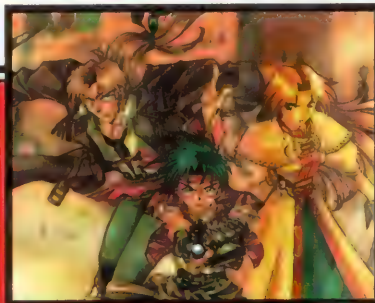
前作でも登場したウロが、今回は家族連れで登場するぞ。テントの中では奥さんのウルが道具を、子供のウラが武具を売ってくれるのだ。

遊牧民ウロ、ウル、ウラ

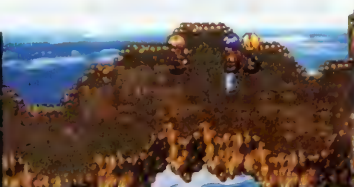
〝ブタになれ〟。見てるぶんにはプリティーなんですけど。お花見などの宴会で飲み食いが過ぎると、現実版〝ブタになれ〟状態……。皆さん、気をつけましょうね！　（ハドソン・内田）

WILD ARMS
ワイルド アームズ

メーカー名	ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日	今夏発売予定
価格	未定
ジャンル	RPG

スクウェアは「FFVII」の発表で活気をみせるプレイステーションの、'96年夏を背負って立つRPGがこの「ワイルド アームズ」だ。

PSの可能性に挑戦する この夏イチオシのRPG

プレイステーションのRPG史上において、初のフルポリゴンによるバトルシーンの表現に挑戦。プレイヤーを魅了する、臨場感溢れるバトルシーンの演出に成功した、冒険心に溢れるPS期待のRPG。それが本作「ワイルド アームズ」だ。

斬新なバトルシーンだけがウリじゃないぞ。全編を通して進行する1本のシナリオ、そんなオーソドックスで安心できるRPGのスタイルを保ちながら、思考を必要とするアクション性の高い謎解きも随所に用意されているのだ。

⬅⬆ここでは超美麗グラフィックで展開されるイベントシーンを紹介しよう。
⬅は、不思議な光球に閉じ込められた何者かと出会う、神秘的なイベント。
⬆は、大地をはるか下にのぞむ、清涼感溢れる、高所でのイベントのワンシーン

様々なアクションで 謎を解き明かせ

このゲームを進行させるうえで重要なウェイトを占めてくるのが、プレイヤーの思考能力に挑戦してくる様々なトラップやアトラクションだ。マップ上のプレイヤーキャラは、「物を持ち上げる」、「物を押す」、「走る」、といったアクションが可能なので、これを駆使して突破していかなくてはならない、パズル要素の強いトラップや、とっても楽しいアトラクションの数々が冒険を盛り上げてくれるぞ。

⬆とりあえず木箱を持ち上げてみた。さぁ、このあとはどうしましょ
⬅意味深に放置されているブロックと四角いワク。パズルなのか!?

縦横無尽に展開するバトルシーン

モーションビュウシステム(MVS)と名付けられたバトルでは、複数体のポリゴン戦士たちとモンスターが、完全3次元構築された戦闘フィールド上で臨場感イッパイに戦ってくれる。尚、戦闘はRPGでは馴染み深いコマンド先行入力方式のターン制を採用しているぞ。

⬆この画面でそのターン中におこなう行動をコマンド入力することとなるワケですね
⬅本作品では「光」と「影」をリアルに光源処理することにも重点をおいているのだ
⬇グリグリ変化するカメラアングル。各キャラクターの行動が、迫力のビジュアルで展開されることとなる

メーカーズボイス
ポリゴンぐりぐりのスゴイ戦闘シーンも見物だけど、凝ってる各種アクションもプレイしていてとっても楽しい作品です。皆さんに早くプレイして楽しんでいただきた〜い！ (SCE・荒川)

 ※画面はすべて開発中のものです。

パンドラプロジェクト ～THE LOGIC MASTER～

メーカー名	Team Bughouse
発売日	4月26日予定
価格	¥5800(予)
ジャンル	シミュレーション

いざ戦争になったとき役にたつのが戦術能力だけど、平和な日本じゃ自分に能力があるかわからない。そこでこのソフトの出番というわけ。

知能をふりしぼり、戦術ロジックマスターをめざせ!!

↑あくまで頼れるのは自分の戦術能力のみ。ロジックマスターの称号は簡単には得られない

時は西暦2051年。無人軍事用ロボットとそれを動かすプログラム「ロジック・メイキング・シミュレーション(L. M. S)」が民間に流出したことによって急増したロボットによる破壊工作や略奪行為。地球連邦政府は事態の収集のため民間人から「L. M. S」能力に優れた人材を選び出し、犯罪者に対抗する事を決意した。そのために「L. M. S」国際大会が開かれることとなった……。

君の目的はこの大会に出場して優勝をめざし、政府公認のロジックマスターの称号を得てテロリスト達と戦っていく。というものだが、そう簡単に物事は運ばない。数々の強敵たちが君の行く手をはばもうと待ちかまえているぞ。戦いの中で信じる事ができるのは自分の戦術能力のみ、というこのソフト。ロジック(プログラム)を操って最強の無人戦闘ロボットをつくり上げるのだ!

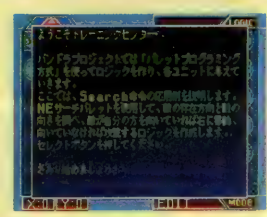
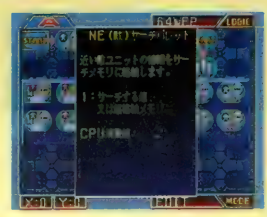
画面設定を自由に変えて快適なプレイをしよう

ゲームをしていて画面が気になったり自分の愛するキャラクターの色を変えたい……。なんて思ったことが一度はあるはず。このソフトは画面の明るさからロボットの色・ポリゴンテクスチャーの変更、そしてワイドテレビ対応の設定なんかもあって頭が下がります。

↓目を守るためにも、明るさの設定は大事

↓テクスチャーなんかも変更できちゃうのだ

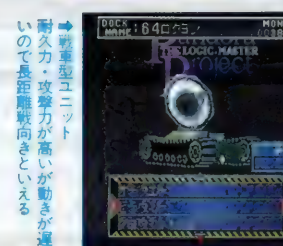
初心者にも安心な親切設計

プログラムというとなにやら難しいイメージがあるけれどこのソフトではそんな人のための機能が充実。アイコン式のプログラムやトレーニングモード、R2ボタンでの一発解説などぬかりなし!

←トレーニングモードでは、指示通りに操作するだけ

←わからない場所でR2ボタンをおせばなんでも解説

君の手足となるユニット達

ここでは君に命をふきこまれるのを待っているユニット(ロボット)達を紹介しよう。ユニットのタイプは大きくわけて4タイプ。もちろんタイプごとにそれぞれ特徴があるので注意が必要だ。ロジック作成の時にいろいろと面倒なことになるからね。

基本的にユニットはショップで購入するんだけど、その数だけでも100種類をゆうにこえている。最大20体まで(同じユニットを複数でも可能)登録できるので、予算と性能、そして見た目の好みでどれを買うのか考えよう。

もちろんショップでは売ってないユニットなんかも存在する。強くてカッコいいのが多いから入手方法が気になるところだけど、戦っていけばわかるってもんだよ。

←歩行型ユニット(2足・4足)万能型で欠点があまりないかわりにロジック難易度が高い傾向あり

←車輪型ユニット(2輪・4輪)動きが速くロジックしやすいが、耐久力が低くやられやすい

→戦車型ユニット 耐久力・攻撃力が高いが動きが遅いので長距離戦向きといえる

→浮遊型ユニット 動きがよく、車輪型よりロジックしやすいが、やはり耐久力が低い

ステータスを知れ!!

RPGなんかでもキャラクターのステータスは大事だけど、このソフトではステータスを知らないとロジックがつくりにくいので、絶対に覚えるようにしよう。ユニットだけではなく搭載している武器にもステータスがあるので大変だが一度覚えてしまえば大丈夫。ステータスをよく知っていれば複数のユニットを使った戦術ロジックなんかもつくれるようになるので、作戦に幅ができること間違いなし!

最強のロジックをつくりあげるためには

いよいよこのゲームのメインといえる、ロジックについての解説をはじめよう。つくりかたはいたって簡単。ロジックの命令はそれぞれ「アイコンパレット」という板になっているので、それを並べていくだけ。板の種類と簡単なロジックについて、解説方式とフローチャート方式の2通りの方法で説明するから参考にしてみてね。

ここで紹介するロジックは車輪、浮遊型で武器が全方向発射可能なユニット用のもの。説明しやすいように本体用行動ロジックと武器用射撃ロジックを別々につくってあるのでそこのところよろしくね。

↑このロジックだと「敵の正面を避けながら近づいて、自分の武器の射程距離内に敵が入ったら敵の回りを周回」となる

データ確認

自分や敵のデータを確認して記憶する命令。ここでは自分のデータを確認している。敵の方向にいこうとしたら敵がどこにいるかを確認する必要があるし、弾を撃とうとしたら敵までの距離と自分の武器の射程距離を確認しておかねばならないので基本命令といえる。

比較処理

確認したデータを他のデータと比較する命令。弾を撃つ場合だと、敵までの距離と自分の武器の射程距離を比較する必要がある。「敵の武器の向いている方向と自分がいる方向を比較して同じだったら逃げる」などの命令をつくる時にも必要で、多用することになるぞ。

アクション

データ確認や比較処理をしたら、その結果をもとに行動をしなければならない。敵の方向を確認したらその方向を向く時もあるし、敵の武器の攻撃範囲に入ったら移動する必要もある。なんにしても最終的にはこの命令を設置しなければならないのだ。

↑上のフローチャートの命令や矢印と写真の板や矢印は同じ流れでできているから、2つを見比べればだいたいわかると思うよ

実戦前にはデバッグをかかさずに

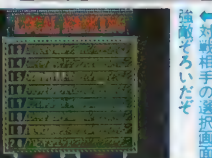
デバッグは大事だぞ。せっかくつくったロジックもエラーがあっては役にたたない。戦闘中に止まったり、全く予想をしなかった動きをしはじめたり、そうなってからでは遅いのである。ロジックができたと思ったら、TESTモードでユニットの動きを確認しよう。エラーがでたらすぐロジックを直してまたTEST。その繰り返しをエラーがでなくなるまで続けるのだ。たかがデバッグなどと思ってはいけない。昔ゲーム会社でデバッグのバイトをしていた私がいうのだから……。

いよいよ実戦に突入だ!!

ロジックをつくり、デバッグもすませたのならいよいよ大会へ参加しよう。君のランクは地方大会（LOCAL RANKING）20位からスタートする。戦う相手は他の19チームのなかから自由に選択できるので最初からドーンと上位を狙ってもいっこうにかまわない。最初に自分が所有しているユニットの中から、どれを出撃させるかを決めてエントリーをしよう。決められたドックのレベルポイント以内なら何体でもエントリーOK。

そしたら対戦相手を決めて対戦開始／対戦中、自分は見ているだけだが、カメラ視点は自由に変えられるので迫力ある角度から見物するのがよいかもね。対戦に勝利すれば対戦相手のランキングに従い、自分のランクが上か下かを計算して賞金がもらえるのだ。そしてもう1つの特典が、「ユニット交換システム」。勝者が敗者のユニットで気に入ったものがあれば、自分のエントリーしているユニットの中の1つと交換できるシステムで、もちろんいらないと思ったら交換しなくても良い。そのようにして強力なユニットを手にいれて、ロジックを改良しながら、戦いを重ねていくのだ。目指すは最終目標である、「ロジック・マスター」!!

↑まずはエントリー。交換用の準備はOK？

↑対戦相手の選択画面。強敵ぞろいだぞ

↑対戦開始。上から試合を観戦。どうやら味方の勝利は間違いない

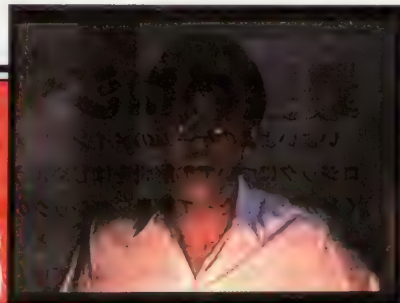
↑交換するもしないも君の自由。間違って交換すると悲惨だぞ

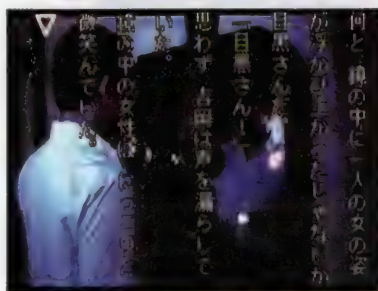
メーカーズボイス

「Pandora Project」に登場するユニットは150体、全部形が違ったりします。デザイナーは真っ白に燃え尽きてしまいました。彼の執念の成果を見てやってください。　(Team Bughouse 嶋崎)

学校であった怖い話 S

メーカー名	バンプレスト
発売日	7月発売予定
価格	未定
ジャンル	ホラーアドベンチャー

バンプレストが送る「怖い話」シリーズ第3弾、プレイステーション版では、実写映像や効果音が格段に向上して一層恐怖感が倍増したのだ。

おなじみのシステムで、新たな怪談話が語られてゆく

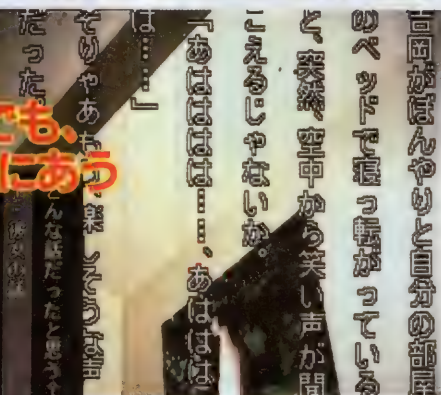
誰もが1度は聞いたことがある学校に伝わる怖い話を、文章＋絵＋音で盛り上げ、さらに隠しシナリオや意外な展開で怖いもの見たさのプレイヤーに人気のシリーズ最新作が、この夏ついにデルぞ〜。

⬆実写映像の部分がきれいになっているが、縦書きの文章を読む国語の教科書方式は同じ

怖い話を十分に堪能するためのゲームの進め方

ゲームは、集められた生徒から話を聞き、選択肢を選ぶことで進行。PS版は自分の性別が選べ、それによって相手の口調が変化、さらに男女それぞれのシナリオが用意されている。

どうころんでも、結局怖い目にあう

➡とりあえず彼に話しかけてみると

➡旧校舎の話が。先の展開は自分次第だ

プレイステーション版の語り部たち

プレイヤーの分身である主人公（男だと坂上修一、女だと倉田恵美）は、所属する新聞部の部長に集められた生徒達から、学校新聞に載せる7不思議特集のために怪談話を聞くことになる。始めに聞かされていたメンバーは全部で7人だったはずが、いつまでたっても6人しか現れないため、とりあえず集まった生徒達から話し始めてもらうことになった。誰から、どんな話を聞くか。あるいは話の途中で現れる選択肢（ある出来事について、どう思うか、何が起こったと思うかなど）によって千変万化の怪談話が語られていくのだ。スーパーファミコン版に登場した生徒達も怖かったが、このプレイステーション版で登場する生徒達も十分怖いキャラクターばかり。男子4人に女子2人の6人は、それぞれ得意な分野や、特徴のある語り口で主人公を恐怖の渦に巻き込んでいくぞ。それぞれのプロフィールは右にまとめてあるとおりだ

新堂誠

⬅高校3年生、兄貴肌タイプで口調は極めてクール。怪現象も淡々と話して怖がらせてくれる

荒井昭二

⬅高校2年生、いろんなタイプの怪談をていねいな口調で話す、礼儀正しい知的優等生タイプ

風間望

⬅高校3年生、思わぬ方向へ話を展開させたりと、笑顔の裏に何かを感じさせる怪しい生徒だ

細田友晴

➡高校2年生、誰よりもトイレに関する怪談話が得意、ちょっと肥満ぎみな人なつっこい性格

岩下明美

➡高校3年生、性格の起伏が激しく、にこにこしているかと思うと急に冷たくなる美人タイプ

福沢玲子

➡高校1年生、明るく元気な性格で、特に女子の心理的な面を生かした怪談が得意中の得意だ

襲いかかる怪現象の数々!!

グラフィックがきれいになっただけじゃない、今回はここぞという恐怖の見せ場で、実写映像のムービーとモーフィングなどの特殊効果を使ったショックな場面がいろんな場所に挿入されたのだ。大公開するぞ。

エイリアン

⬆文字どおり、顔の皮をベロンと剥いで現れたのはエイリアンだった。滑らかな実写再生で皮を剥いだ後は、顔の形が変形するのだ。かなりグロテスクなこのエイリアンが、どういった経緯で登場するのかは不明だ

鏡に消えた少女

⬆学校や家庭での生活が嫌になった女生徒は、学校に伝わる7不思議の1つの鏡の前に立つ。そのとき、その7不思議どおりに女生徒の姿は、鏡の向こうの異次元世界へと吸い込まれ消えた

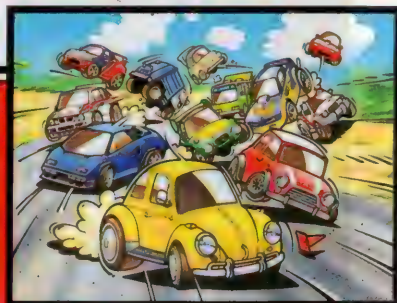
⬇鏡に消えた女生徒のことが好きだった男子生徒がいた。彼はその女生徒に会いたいあまり、彼女と同じ経験をする。そしてその願いがかなったとき、彼は現れた女生徒に襲われ、血も凍る体験をすることに

エクトプラズム

⬆ゆっくりと首を回した女生徒がトランス状態になったかと思うと、口から吐き出された白い煙状のエクトプラズムが、空中でゆっくりと人の顔を描き出す

変貌した女生徒

メーカーズボイス

主人公の性別による分岐や新規シナリオを追加して、よりグレードアップした内容にしています。また、実写取り込みの映像やムービーによる視覚的効果にもご期待ください。(バンプレスト・森定)

PS プレイステーション

チョロQ

メーカー名	タカラ
発売日	3月22日発売予定
価格	¥5800
ジャンル	

おもちゃの「チョロQ」が、プレイステーションで、3Dポリゴンを使った本格レースゲーム「チョロQ」になったのだ。マジですごいっス

ポップでキュートなレースゲーム

プルバックゼンマイを積み込んだ小さなボディで、後ろに引いてから離してやるとすごい勢いで走りだす、大人から子供まで知っている定番おもちゃ「チョロQ」を、本家本元のタカラが、ポリゴンバリバリのレースゲームにしてしまったのだ。しかも、いかにも子供部屋なんていう場所を走らせるのではなく、「チョロQ」のボディそのままにサーキットや公道、オフロードなどで熱いレースを繰り広げるのだ。モードは『とにかくあそぶ』『グランプリをめざす』『ふたりであそぶ』の3つ、用意された「チョロQ」で走ったり、稼いだ賞金で各パーツをチューンUPさせたりといったこともできる、本格派な作りがうれしいぞ！

⬅ほどよくデフォルメされた車をきみの手で走らせることができる

君だけの車！チューンUPだ

「とにかくあそぶ」では、始めからある程度チューンされた車を使って走ることができるが、「グランプリをめざす」では用意された車の性能があまり高くない。そこで性能を上げるためにレースに出場して賞金を稼ぎ、その賞金を元に各種パーツやタイヤ、ボディカラーなどを好きなように作り替えるのだ。できあがった車は自分だけのオリジナルカーだ

➡全部で9つの部分改造が可能。改造したい項目を選びお買い物

⬆パーツを決めたらボディカラーを変更、色の組み合わせに気を配ろう

選べる車は20種類以上

現在、膨大な種類が発売されている「チョロQ」だが、中には普通に買おうと思ってもなかなか手に入らないプレミア付きのものもあるのだ。このゲームではそんな「チョロQ」の中から代表的な車体を採用して、レースに出場させるマイカーとしてセレクトすることが可能になっている。用意された車はなんと20種類以上もあり、それぞれが外観に見合った性能を与えられて、君のコントローラーさばきでいろいろなコースをぶっ飛ばす日を待っているのだ！

⬅歴代「チョロQ」がマイカーに、思い入れの1台は？

➡車にはそれぞれカッコいい名前がつけられているのだ！

⬅スポーツカータイプや乗用車、トラックなんてのもある

CM撮影会だぞ〜

先日都内で「チョロQ」のCM撮りが行われた。当日はVシネマ「お天気お姉さん」主演の水谷ケイさんを始め、「'95avex童夢レーシングチーム」の現役レースクィーン鈴木史華さんなど、3人のナイスバディがチョロQを手にセクシーに熱演。取材にいった本誌編集もエキストラ出演したこのCM、3月10日からタカラ提供番組でオンエアー！

ゲームは発売前に〝サンプル〟を何十枚か作るんですが、このゲーム、業界内で「やけにハマルらしい。」というウワサが飛びかい、めずらしくサンプルが足りないという事に！　（タカラ・竹川）

真・女神転生デビルサマナー ～悪魔全書～

メーカー名	アトラス
発売日	4月下旬発売予定
価格	¥2900
ジャンル	データベース

昨年末発売され大ヒットした『真・女神転生デビルサマナー』。これに登場した悪魔のすべてが分かるデータベースソフトが発売されるぞ。

美麗な悪魔のCG集

『～悪魔全書～』は『デビルサマナー』に登場する悪魔を高解像モードを使用し、再現したCG集だ。『デビサマ』のグラフィックをリライトしているのでその美しさも、格段にアップしている。登場する悪魔は、共に行動できる悪魔255体とボスキャラ30体。もちろん全てが美しいグラフィックで描かれており、自在にズームアップ、ダウンできる。また、登場した時の能力や合体方法も検索可能。さらに伝説上での名前の由来や、出身地などのデータを調べることもできてしまうのだ。『メガテン』ファンはデータ確認やグラフィック集として、ゲームをやったことはないが神話や悪魔に興味ある人は悪魔辞典として使おう。これは必須のアイテムだね。

悪魔のプロフィールが分かる!

ハイレゾモードで『デビルサマナー』にでてきた悪魔が美しいグラフィックで見れる。また、伝説上の出身地や由来、歴史説明まで検索できる。通常モードではステータスなども見れる。

⬆ハイレゾモード（高解像モード）では悪魔の検索がノート選択でできる。これは聖獣アピスを検索中

生涯に一度しか子供を生まない牝牛の体の上に降った天上からの光線で身ごもって生むのがアピスである。アピスには眉間に白い斑点があること、背に鷲の形をした模様があるなどの特徴があった。29のはっきりした特徴があった。ナイル下流の都市メンフィスでは、実際にこのような牡牛が探し出され、民衆の崇拝をうけていた。

⬆悪魔の出身地や由来など『メガテン』の情報というより、神話や宗教関係の情報といったところ

⬅さらに検索していくと悪魔の歴史を調べることができる。調べたあとに、もう1度『デビルサマナー』をやれば今まで以上に悪魔に親近感をもってしまうよね。

グラフィックの美しさが格段にUP!!

『～悪魔全書～』は『デビルサマナー』のグラフィックをそのまま使ったわけではないぞ。サターン版になってグラフィックが美しいくなったが、さらに美しくするためにもう1度描き直しているのだ。特にハイレゾモードにするとその差は歴然だ。下で大天使ヴィクターを『～悪魔全書～』と『デビルサマナー』で比べているのでその差をよく確認してみてくれ。

➡これは『デビルサマナー』のキャラクター検索

⬅『～悪魔全書～』だとこんなに綺麗になってしまう

メーカーズボイス

CGギャラリーとしても、悪魔の知識を深めるデータベースとしても活用ができるソフトです。初回限定で、悪魔のフィギアが抽選で当たる応募用紙がついています。（アトラス／伊伝）

バイヤーズ ガイド

忘れてしまいたいことや、どうしようもない悲しさに包まれたときに男は酒を飲むものらしいけど、まだお酒の飲めないボクたちは、素敵なゲームに熱中して、ハッピーな気分を取り戻すのさ！

ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険

▶ハドソン▶発売中▶¥6800▶アクション

ゲームの概略

低年齢ゲームファンのための横スクロール・アクション。ジャンプとヒップアタック、魔法のストローによるシャボン攻撃などで敵をやっつけていくシンプルなゲーム構成だ。

どこまでも子供のためにこの作品は作られている

1996年現在、大人が楽しめるゲームを探すのに苦労することはない。しかし子供のためのゲームはといえば、手抜きソフトばかりが目立ち、いいソフトがあっても無視されているのが実状だ。

そんな時代に、「ドレミファンタジー」は登場する。子供たちのために良質のソフトを作ろう、という固い意志を感じさせてくれる1本だ。難所はなく、華麗な指さばきも必要ない。ジャンプを基本とする、シンプルな横スクロールアクションなのだ。「ゲームの面白さとは何か」を伝えるため、あらゆるパートは簡易に修正されている。その志は、高く評価されるべきだろう。

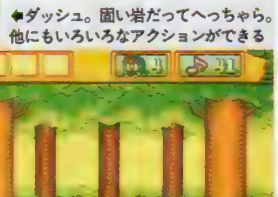
ここで考えてみる。ファミコンが誕生したとき高校生だったゲームファンの中には、いまでは結婚し、子供の親となっている人も少なくない。ゲームに熱中した世代が、親子でゲームに熱中する時代がやってきているのだ。そんな当たり前の光景が、「ドレミファンタジー」をプレイしていて、ふと頭をよぎった。なんだか素敵な時代が、足音をたててやってきた予感がする。 （野安）

どこまでも親切なデモシーンの意図

各ワールドの冒頭では、しつこいくらいに多くのヒントが与えられる。これを読めばゲーム進行に詰まることない。子供にストレスなく楽しんでもらうための配慮だろう。謎を増やすことで「やりこたえ」をアップさせようとする、大人向けゲームとは正反対の手法。この潔さが心地よい。

誰でもすぐに遊べるよ

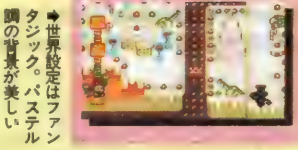
⇦ジャンプ攻撃。踏みつけると敵キャラの動きが止まる。踏み台にできるのだ

➡シャボン攻撃。敵キャラを泡に閉じこめる。あとは体当たりすればOK

⬅ダッシュ。固い岩だってへっちゃら。他にもいろいろなアクションができる

➡ゴールに到着すればステージクリア。こうして6つのワールドを進んでいく

ここに注目

「迷宮組曲」のミロンが復活

⬅誰にも愛される可愛いキャラクター。ハドソンの看板キャラになれるか？

➡世界設定はファンタジック。パステル調の背景が美しい

昔からのゲームファンには説明不要だが、このゲームの主人公ミロンは、過去の名作「迷宮組曲」の主人公。久々のカムバックとなる。子供に愛され、男女の区別なく受け入れられるキャラクターとして抜擢されたらしい。

PS
プレイステーション

鉄拳2

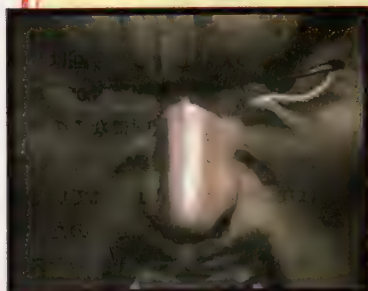
▶ナムコ▶3月29日▶¥5800▶対戦格闘

ゲームの概略

業務用で大好評稼動中の対戦格闘を移植。オリジナル要素として、プラクティスモード、チームバトルモードが加わり、ビギナーから上級者まで幅広く楽しめる作りになった。

台風親子が引き起こす驚天動地のバトル再び

『鉄拳』。タイトルを聞くと、凄く固そうなイメージがある。実際は違う。あえて言うなら「柔らかな拳」という感じだ。技と技の繋がり方が非常に自然なところ、必殺技コマンドが比較的簡単なところ、などなどプレイヤーの望みに柔軟に対応できるシステムなのだ。その技の繋がり方と必殺技コマンドについてだが、これは今までの格闘ゲームとは明らかに違う。キャラクターを操作するのは、方向ボタンと4つのボタン。方向ボタンで上下左右に動き、4つのボタンはそれぞれ左右のパンチとキックを繰り出す。ここまでは割と普通。しかし必殺技の出し方が他とは全く異なっている。通常移動や攻撃と同じように、その動きをするために必要な操作を入力することにより必殺技が出るのだ。平八の瓦割りを例にあげよう。踏出した足に体重を乗せ、腰を落とし、垂直に拳を叩きこむ技だ。まず腰を落とす(方向を下に入れる)、そして拳を振り落す(パンチボタンを押す)という具合だ。つまり方向ボタンは単に移動だけでなく、体重移動の意味合いが深い。ポールの崩拳だと、腰を落とし体重を前に(方向ボタンを下、前斜下、前)、拳を突出す(パンチボタン)。ほとんどの必殺技が、この論理的なコマンド入力で出る。初心者はコマンド表で基本的な技を覚え、上級者はキャラの動きから技の繋がり方を研究する。プレイヤー自身のレベルが、奥深い格闘を生む。

そんな、柔らかい発想のゲームなのだ。決して「鉄の拳」や「鋼の拳」という固そうなイメージを持って欲しくない。 (江戸城)

大迫力オリジナルムービーに釘づけ

鳴響く雷。立ちこめる暗雲。カメラは断崖絶壁にフェードイン。そこをよじ登ってくる男がいる。力強くゆっくりと、素手でしっかりと岩肌を掴みながら。男の顔がクローズアップされる。サイドを立たせた独特の髪型に野太い眉。彼の名は三島平八。息子との決着をつけるため地獄から甦った男…。

ここに注目

業務用「Ver.B」の要素が入った

⬅バウンドの高さが低くなったので、中段やダウン攻撃が入りにくくなった

➡準のハメ技、通称「くるくるあたーく」などが使用不可に

システムは、現在業務用で好評稼働中の「Ver.B」に近くなっている。以前のバージョンとの大きな違いは、空中コンボが難しくなったこと。これは相手を浮した場合の着地バウンドが低くなったことに関係している。

新たに集った10人の武闘家たち

ダンディな魅力溢れる中年男性。艶やかな筋肉が素敵だ。あの引き締まった体に締めされてみたい

アメリカンバイクに革ジャンでクールに決めるナイスガイ。得意の連係技で貴方のハートをK.O.!

動物の為、自然の為に闘うお姉様。ピンチになったら回り出す。相手のまわりをクルクルといつまでも。

香港国際警察勤務。刑事だ。ゆらゆらと動き、相手を惑わす。反撃方法は一旦寝てから考える冷静派。

娘に格闘技をたたき込む、変わった両親を持つ。ボディコンシャスな服が大人の色香を醸し出す。

その名の通りマーシャルアーツの使い手。顔つきが優しくなったけど相変わらず喋る言葉は「ホウ!」

ネイティブなアメリカ人らしい。流派に囚われない各種拳法を使いこなす。飽きっぽいのかも?

デフォルメされたボディと真紅に燃える瞳がロボットの証。気は優しくて力持ち。力まかせな人。

宇宙忍者?正体は現代の義賊。回る、倒れる、自決。潔さが男らしい。腹を切るのが得意。

キングといえば、アンド バルーン。獣のマスクを常に被っているけど、素顔もそんなにロがでかいの?

SS セガサターン

エアーマネジメント'96

▶光栄▶発売中▶¥8800▶経営シミュレーション

ゲームの概略

歴史シミュレーションと同じく高い評価を得ている光栄の経営シミュレーション。航空会社を経営し世界の空を制覇する。22都市を結び、利益をNo.1にしよう。

世界の空は俺のもの

ＳＳやＰＳに移植されたシミュレーションには言えることだが、ここでもあえて言おう。速い。速すぎる。あっという間に自分の番が来る。ＳＦＣ版と比べると半分以下の時間でクリアできる。それに頭もいい。以前のものは３人いるＣＯＭＰは中盤になると２人は脱落してほぼ１対１の状態になってしまった。しかし、今回はレベルを低めにしても脱落者が出ない。４人で緊迫した状態になるのだ。だからといって難易度が高いのではない。バランスがとれていて手応えのある戦いができるのだ。基本的には『エアマネ１』のシステムに近いので初心者にとっても判りやすくなっている。（ＧＡＫ）

友達とあそぼー

光栄のシミュレーションゲームはどちらかと言うと１人で遊ぶタイプだが、「エアマネ」は違うぞ。確かに１人で遊んでも十分楽しいけれど、みんなでやれば楽しさ100倍だ。すごろくタイプのボードゲームよりも戦略性もあるしね。ただし、いくらサターンでも友達の速さは変らないけど。

キャンペーンあるのみ

⬆同じエアラインに数社が参入してきたら値段を下げるのもひとつの手

⬆他社と差をつけるのに１番効果的なのがキャンペーン。自分の本拠地にホテルを建てて、ツアーキャンペーンをすると数ラインに効果を発揮する

⬅条件がきびしく金がかかるネットワークキャンペーン。でもすべてのエアラインをカバーできるのはたいへん魅力

SS セガサターン

ルパン三世 THE MASTER FILE

▶MIZUKI▶３月29日予定▶¥5800▶データベース

ゲームの概略

ＴＶ版１〜３、ＴＶスペシャル、ＯＶＡ、映画、全てのルパン三世のシリーズのデータが１枚のＣＤにまとまった。ストーリーからキャラクター、テーマソングもフォロー。

ルパンの秘密を全て明かす

全国３千万のルパン三世ファンの皆さま、お待たせいたしました。ルパンマニアにはたまらない逸品がここに登場。さすがにデータベースということで、そのデータ量はもうハンパじゃない。全シリーズのストーリーはもちろんのこと、マップの検索でどのキャラクターがどこに出現したのかまで分ってしまう。キャラクター紹介では、プロフィールはもちろん、使っている武器の説明や、名場面ムービーに設定資料まである。

これはゲームではないので面白みは他のものとは違うが、マニアなら、いや１回でもルパン三世を見たことがあるのなら絶対に納得できるはずだ。（ＧＡＫ）

ルパ〜ン、逮捕だ〜っ

⬆キャラクターは主要の５人が見れる。これは五右ェ門の設定資料

⬆キャラクターを選ぶとき、各キャラのイメージソングが流れる

➡さすがは元祖ナイスボディの不二子ちゃん。こんな３サイズとは

⬅とっつぁ〜んのデータだってしっかりある。こんな武器を使っていたんだ

宮崎駿ファンも納得だ

やっぱ１番の見所はストーリーのムービー。人気の高い「カリオストロの城」はいいとこどりのダイジェスト。とっつぁんの名セリフを聞くと、またまた感動してしまう。あと、「ナウシカ」の宮崎監督が関わったＴＶシリーズ第２部の最終回は見物。ルパンファンだけでなく宮崎ファンも必見だ。

ぐっすんおよよ・S

▶エクシングエンタテイメント▶3月29日発売予定▶6800円▶パズル

ゲームの概略

地下迷宮に閉じこめられてしまった「ぐっすん」と「およよ」を助け出すために、上から降ってくるブロックを操作して積み上げ、出口まで導いてやるパズルゲーム。

2人協力プレイなら楽々

⬆ブロックで「ぐっすん」をおびやかすモンスターをつぶしてしまうのだ

⬆オプションのおまけモードでは、テレビで流れていたCMを見れるぞ。しかも、フルバージョンと、短いバージョンの2つが入っているのだ

⬅2人協力プレイで、ガンガンブロックを積み上げてしまえば、今まで難しかったステージも簡単にクリアできる

あ〜もう違うだろおまえ〜

いったい何回この言葉を叫んだことだろうか。はっきりいって、このゲームの主人公はマヌケである。奴を助けるために、登りやすくなるようにブロックを積み重ね、邪魔なモンスターを排除し、下から迫る水に溺れないように気を使う。なのに、奴は勝手に歩いて行ってしまう。ブロックを使って方向を示唆し、時には慌てさせ急がせる。だが、もうダメだと、そう思ったときにこそ、このゲームの最大の魅力がある。「もう死ね！」とつぶやきながらブロックを使って奴をプチッとつぶすあの快感。あれがあれば、コンティニューなんかは怖くない。私が神で奴は虫けらナノダ…。ヒヒヒ…。（水田）

爆弾は当てにしない

基本的には、ブロックの数をしっかり計算して積み重ねるパズルゲームだが、その他にモンスターの排除や、主人公の動きを制御することが必要になる。爆弾は間違えてしまったブロックを消すのではなく、元からある邪魔なブロックを消すように使っていくといいぞ。

フィッシング甲子園

▶キングレコード▶発売中▶¥6800▶釣りシミュレーション

ゲームの概略

TV番組「THEフィッシング」の企画をゲーム化した釣りシミュレーション。全国をエリア別に分け、各地の強豪たちと釣りで勝負し、8日間の日程を闘い抜くのだ！

友情・努力が勝利を掴む！

あれは高校最後の夏。私は2人の友人たちと海に出かけた。目的はナンパ。イカすギャルをゲットして、徹底的に遊び倒してやる。と、意気込んで出かけた私たちを待っていたのは、カップルだらけの白い砂浜。うなだれる私に、友人が一言。「釣りでもするか」行きどころのなくなった3人の激情は、青い海を真紅に変えた。釣れる魚は外道ばかり。ラインブレイク、折れる竿。しまいには仲間を罵り合う始末。殴り合いになり、海に落ちて全員ズブ濡れ。

このゲームでは3人の仲間を使い分けるのが勝利のカギ。彼らは私たちのようにケンカしたりしない。友情って大切だよね。（小林）

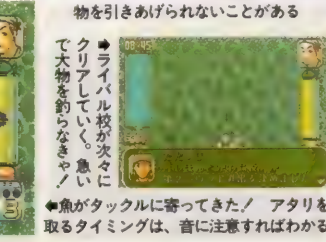
仲間選びは慎重に！

勝ち抜き方式でゲームが進むので、メンバー選びが重要といえる。第1ラウンドはバス釣り。第2ラウンドはイサキ（船釣り）。第3ラウンドはへら鮒。最終ラウンドはクルーザーで大物狙い。ペース配分が結構難しい。基本的に女の子は大物が無理なので外したほうがいいかも？

甲子園を目指し頑張れ

⬆河口湖でバスフィッシング。ルアーを上手にリトリーブし魚をおびき寄せよう

⬆女の子キャラだと力が弱いので、大物を引きあげられないことがある

⬅魚がタックルに寄ってきた！ アタリを取るタイミングは、音に注意すればわかる

➡ライバル校が次々にクリアしていく。急いで大物を釣らなきゃ！

グラディウス DELUXE PACK

セガサターン
▶コナミ▶3月29日予定▶¥5800▶シューティング

ゲームの概略

業務用で大好評だったシューティングの『グラディウス』と『～II』が1枚のＣＤＲＯＭになった。オリジナルのムービーも加わり、白熱のバトルが待っている。

上上下下…邪道技禁止！

昔、俺が見たものはオプション広げレーザーをぶちかますビックバイパーだった。モアイや火の鳥、触手や脳ミソなどとの死闘。そんな思い出が詰まった名作が復活。当時そのままの再現で満足の出来だ。弾だらけの中をすり抜ける快感がたまらない。バリアは単なる飾りだぞ。こんなものイラン！　俺はシューターなんだ!!　（須藤）

復活魂をみせてやれ

1回死んでしまったらあきらめがちのゲームだが、そんなことない！　1速からの復活。2、3周目の復活。ボスに対しての安全地帯。1回成功してしまうともうやみつきになること間違いなし。クリアができないなどと弱音は吐くな。何十回、何百回と練習あるのみ。健闘を祈る。

6と4の極楽放談

4：なんでやねん！
6：コラコラ。何怒っとんねん。
4：なんで3月は、こんなにソフトが多いんやっ！　チェックしきれんやないか！
6：しゃあないわ。決算やねんから。
4：それや！　前から気になってたんやけど、その決算っちゅうのは、いったいなんやねん？
6：キミにわかるように説明するとな、会社の業績を算出するための区切りのことやな。多くのメーカーは、3月までの売上げを、自社の業績として計算してるんや。
4：だから、なんやちゅうねん？
6：つまりやな、無理してでも3月中にソフトを出せば、会社の業績が上がったように見えるやろ。そやからみんな、必死に3月にソフトを発売するっちゅうわけや。
4：業績なんか、上がったように見せんでもええやないか。
6：そうはイカン。確実に業績を上げたゆうことが、社会的信用に結びつく。それが大人の社会や。
4：ああぁ……！　もうええわ。面倒くさいこと考えるのヤメや。スカッとしたゲームでも紹介しよ。
6：ほう。何か気に入ったんがあったんやね？
4：『鉄拳2』……は当たり前すぎるからパスして、今月は『バイオハザード』をオススメやぁ！
6：おお。あの硬派のホラー・アドベンチャーか。評判ええみたいやね。
4：これはええで。雰囲気がいい。なんたってキャラの動きも……。
6：滑らかなんか？
4：サンダーバードみたいにカクカクしてて……。
6：ちょい待て！　褒め言葉になってないやないか！
4：何言うてんの。褒めてるんや。あの動きがいい味出してるんや！
6：……ホンマやな？　皮肉言ってるんとちゃうな？
4：「はいパパ」
6：……そういうところが、どうも信じられんのや。キミの場合。
4：あと開発者が、ホラーをよう知ってんねん。ホラーマニアはニヤリっちゅう感じやで。心臓の悪い人は、遠慮してや。
6：ふーん。かなり恐そうやね。
4：「はいパパ」
6：それは、もうええっちゅうねん！

バイオ ハザード

PS プレイステーション
▶カプコン▶発売中▶¥5800▶サバイバルホラーアドベンチャー

ゲームの概略

広大な洋館を探検する３Ｄサバイバルホラーアドベンチャー。武器を使い分け、立ちはだかる敵を倒しながら進もう。映画的なカメラワークや演出が最大の見どころだ。

CREEPING DEATH

人はどんな物に恐怖を感じるのだろう。暗闇に光る瞳。うす暗い部屋。先が見えない洞窟。遠くで響く悲鳴。獣のうなり声。弦楽器の不協和音…。それが本来あるべき姿に近ければ近いほど、想像力は加速する。想像力が知性に目隠しを始めるころ、恐怖が生まれる。人間は感覚だけで恐怖を味わえるのだ。その正体が目前に現れるより先に予感が働き始める。それを目前にしたとき、恐怖がおさまることもある。そうでない場合は…。

今、恐怖の源流を探る冒険が始まろうとしている。ひとつだけ覚えておいて欲しい。それは、目に見えるものだけが真実とは限らない、ということだ。　（小林）

まさにホラー映画

独特のカメラアングル、鳴り響く不協和音、無人の館。外は暗闇だし出口も見当たらない。そして生ける屍。闇の向こうに待ちうけるのは生か死か？　てなワケで舞台設定は最高。これでホラーじゃなきゃ何だ？　というぐらい。アドベンチャーマニアやホラー映画マニアにお勧め。

死の罠

◆主人公・クリスを襲う生ける屍。撃ち倒しても安心するな。警戒して近づけ！

⬇もう1人の主人公・ジル。体力が少ないが難易度は低い。初心者はこちら

◆巨大なヘビが襲ってきた！　ショットガンで撃退しろ。冷静な行動が生死を決める。慎重に頭部を狙ってファイア!!

おしえて! うまい人

ウラ技紹介&研究コーナー

●ハカセ&ポン●

当コーナーの凸凹進行役コンビ。ウラ技研究家のジジイ「ハカセ」と、助手のポンコツロボット「ポン」だ。応援よろしくね!

ハカセの書斎:オホン。今回は質問がないので、ちょいとお説教を。ウラ技のおハガキには、かならずゲームのタイトルを書いておくようにな!

ハカセ発見 新着ウラ技

学生のしょくんはもうすぐ春休みじゃな。短いかもしれんが、ウラ技発見にぜひともいそしんでくれい!!

SS クロックワークナイト ペパルーチョの福袋

うほほーっ。前号で紹介した『福袋~』で、さらに2つのウラ技を発見したぞよ。ひとつは「ステージセレクト」で、もうひとつは「キャラの増殖技」。どちらもクリアに役立つから、えんりょなく使ってくれい!

さらに発見!『福袋~』のオマケ技

ステージセレクト

「Press Start Button」の表示中に、⬅⬆➡⬇⬇➡➡⬆Rと順番に入力してみよう。成功すると、画面の中央にステージの名前が表示されるはず。そこで十字キーの左右押すと文字が切りかわるので、始めたいところでもう1度スタートボタンを押せばOKだ。

いうまでもないと思うけど、入力に使うのはコントローラ1の方だよ。まちがえないようにね。

どちらもタイトル画面で……

残り機数を増やす

こちらも「ステージセレクト」と同じく、「Press Start Button」の表示中に入力。コマンドはちょいと複雑で、⬆を1回、➡を9回、⬇を6回、左を7回、Z、X、Y、Y、Y、Z。ゆっくりでいいから確実にボタンを押していこう。

このコマンドが成功していると、ゲームを始めたときに「トンガラ」の残機が999となっているはず。これならアクションが苦手な人でもクリアは楽勝!?

ちなみに下巻では

下巻モードの場合でもやり方はいっしょ。ただしコマンドはちがっていて、➡⬆⬅⬆➡⬆⬇⬆⬅⬆⬅⬆と方向キーを使うだけ。どちらかというと上巻よりもこちらの方がムスかしいので、使う機械も多いのでは?

ちなみに下巻では

この技の下巻もコマンドがちがう。➡⬆⬅⬇➡⬇➡⬆⬅⬇➡⬇と、こちらもまた方向キーのみ。いずれにせよ、999も増やせばよほどのヘタっぴでない限りは、クリアまでこぎつけられるというもの。エンディングを目指せ!

PS テーマパーク

ぼったくり商法で大もうけ!

ちょっとインチキに資産を増やしてしまうという技じゃ。まずは土地を買ってパークを造る。ある程度まで育てたらたたき売り、次の土地を選ばずに「決定」してしまうんじゃな。すると、土地を買ってないのに次のパークを造れてしまうんじゃ。そこのお客はどいつも金持ちばかり。あっというまに一財産じゃあ。

⬅パークを競売にかけた後、次の土地を買わずに決定!ここがポイント

すると、どこだかわからないけど、なぜかパークの作成画面に。もうけたと思ってパークを造り始めよう。

⬅くる客はみなお金持ち!?ショップや入場券などをものすごく高く設定できるぞ

SS ヴァンパイアハンター

超高速バトルを楽しもう!

なんと!『ヴァンパイアハンター』でスピード調節の設定をパワーアップさせるウラ技がみつかったぞよ。やり方は、オプション画面で「TURBO SPEED」設定にカーソルを合わせ、右にて紹介してるコマンドを入力すればOK。通常は4段階までしか変えられないスピードが、8段階まで設定可能になるぞよ。

この画面で
弱P、弱P、➡、弱K、強P

読者投稿 ウラ技特集

今回はタイトルがバラエティに富んでいてよいですネ。これからもこんなかんじでウラ技をくださいで〜す。

このコーナーもおハガキが増えて、毎回チェックする数はなんと100枚を越えるありさま。大変だけど、すべて楽しく読ませてもらっておるぞよ。

SS いきなり「豪鬼」と戦えちゃうぞ！

ストリートファイターZERO

キャラ決定時に L+R+Bを3回同時

➡3回目のボタンは、「豪鬼」が乱入してくるまで押しつづけよう。成功すると1人目の相手が……

豪鬼乱入！

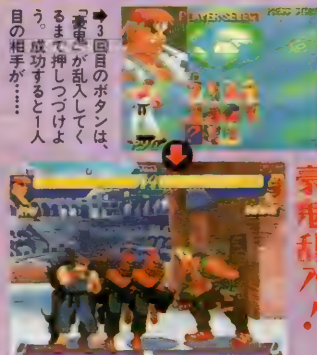
この「豪鬼」に関する技はホントに多いですネ。発見者は北海道の春日　太一クン。アーケードモードのキャラ選択画面で右のコマンドを打ちこむと、いきなり「豪鬼」と戦うことができちゃうんで〜す。)

PS 射撃訓練でウデ前上達!?

ポリスノーツ

100発撃ちこめ

⬅中央の2枚のカベに、100発ほど撃ちこんでみよう

20発も装填！

⬅なんと装填される弾が10発から20発になったぞ！

採用されたのは東京都のP.N.エンカイくん。このゲームの射撃ルーム・コンバットモードで、通常は10発しか装填されない弾丸を、なんと20発にしてしまうという便利な技で〜す。これならリロードもラクですネ。

PS 負けてるときは、これで逃げちゃえイッパツ精算！

鉄道王'96

発見してくれたのは神奈川県のD.N.のりクン。自分の番がきたときに⬅+セレクトを同時に押すと、いきなり精算画面になってゲームが終了してしまうんですネ〜。

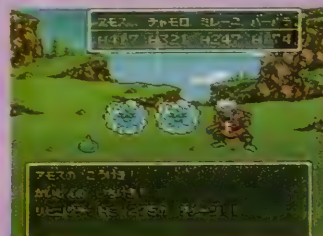
まぁ、使い方としては右のマンガみたいなかんじがいいんでしょうけど……ハカセってばヒドイですヨ。ぷんぷん！

SFC 必ずくらわす「かいしんのいちげき」

ドラゴンクエストVI〜幻の大地〜

⬇やり方はカンタン。「まじんのオノ」を装備して、「きあいため」の特技を使うだけだ！

ウラ技も根強い人気をほこる『ドラクエVI』。発見者は愛媛県の大谷　史織さん。ミスも多いけど、当たれば必ず「かいしんのいちげき」になる「まじんのオノ」を、確実にヒットさせるという技で〜す。

ただし……

「きあいため」の特技を使っているため、2ターンに1回しか攻撃できないという弱点がある。ボス戦など、敵の数が少ないときに使おう。

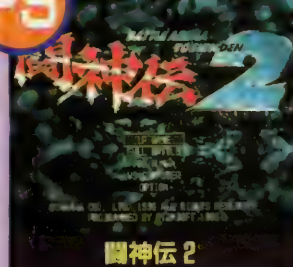
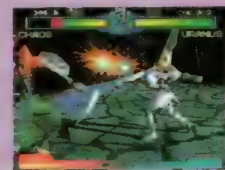
PS 隠しキャラを出す らくらくコマンド

闘神伝2

コマンドその1

コントローラの1で、L1、L2、△、R1、R2、□の順に入力。ウラヌスとマスターが使用可能になるぞ。

コマンドその2

上の技を成功後、コントローラの2で、□、R2、R1、△、L2、L1と入力すると、ショウとバーミリオンも。

発見者は静岡県の宮崎　隆幸クン。3/8号で紹介したショウやバーミリオンなどの隠しキャラを、カンタンに出現させるコマンドが実はあったんですネ〜。タイトル画面の文字が動いてる間に入力するのがコツですヨ。

⬅この技はタイミングが命。1PGAMEなどの文字が移動中に、すばやく入力するのだ

テーマ別 ウラ技大全

たくさんおハガキがきましたですっ／　てなワケで、今回のお題は『バハムートラグーン』で〜す。

今回のお題へ

バハムート　ラグーン

●SFC●スクウェア●¥11,400●シミュレーションRPG

スクウェアの放つ大作ファンタジーシミュレーションRPG。ユニットをコマのように動かして戦う「戦術」と、ドラゴンを成長させて強くする「育成」、2つのシミュレーション要素がウリとなっている作品だ。

新モード「Ex-play」

数あるおハガキの山を突破して採用となったのは、青森県のP.N.鈍速魔導師さん。名前に反して送られてきた早さがキメ手となりましたです、おめでと〜。内容は、ゲームを1回エンディングまでむかえると、キャラやドラゴンのレベルやお金などをそのままに、第1章から始めてしまえるというものです。やり方はクリアするだけなのでカンタンですヨ。

⬆エンディング後しばらく放っておくと、タイトルにこんなモードが！

名称変更!?　のアイテム解説

あら？　こちらの技も、P.N.鈍速魔導師さんですネ。さきほどの「Ex-play」でゲームを始めると、「アイテム解説」の項がなんと「ドラゴンおやじの〜」と名前が変更されているんです。

大した発見ではないかもしれませんけど、ウラ技を見つけるにはこうした少しの変化も見のがさないことも大事ですヨ〜。

⬇名前は変わったけど、中身はそのまんま。でも、もともと便利な機能だから、これでよし!?

なんとビックリ！

⬆編集画面の「じょうほう」のところをよく見てみよう。ややや、何やら名前が……？

ドラゴンを突然変異させる

戦いだけでなく、ドラゴンの育成も楽しい『バハムート　ラグーン』。みなさんこ〜んな突然変異のドラゴンはもう見つけましたですか？

採用されたのは一番ていねいに書いてきてくれた長野県の大場　英之クン。「どくどくキノコ」や「しっぱいクッキーなど」をあたえつづけ「？」の値を100にすると、なんと「うにうに」というヘンテコなドラゴンが誕生するですヨ。

枚数が多くくるものの同じネタが多数アリ。マイナーなゲームがのりやすいかも（担当編集）

はかせとポンの研究室

ハカセ：4月といえば、花見じゃな。
ポン：なに寝言いってるですか。われわれに春休みはないですヨ。
ハカセ：いやじゃー！　ワシお花見に行くんじゃ〜。仕事したくないんじゃ〜！
ポン：ボカっ（ハカセ気絶）……かなり疲れてたみたいですネ。では、おたよりのご紹介いきましょうです。石川県の三谷　悦郎クン。
●次世代機のウラ技を、毎回2ページで紹介してほしい。
まぁ、3ページでもハカセがこのザマですから。たぶんムリですネ。ごめんなさいです。え〜と、お次は神奈川県のP.N.ときめきアニキくん
●テレカのデザインはまだ決まらないんですか？
おまちどうさま。ご紹介するで〜す。

これが64特性テレホンカードだ

○あてさき○
〒102　東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社　64（ロクヨン）編集部
「おしえて！　うまい人」係まで。
住所、氏名、電話番号は忘れずにね。

みごとこのランクに輝いた方には¥10,000相当の図書券またはおもちゃ券をプレゼントしちゃうぞ！　あるいはお好きなゲームソフト1本でもOK。どんなハードでもいいけど、発売前のはカンベンね。

その名のとおり「よくできた」技には、プレイステーションまたはサターンのソフトをあげちゃうよ。もしもハードを持ってなかったら、¥5,000相当の図書券かおもちゃ券にするから安心してくれい！

いわゆるフツーの技はこのランク。¥3,000相当の図書券またはおもちゃ券をあ・げ・る。
ここまでのランクの人は、編集部がキミの家にTELする可能性アリ！連絡先はしっかりと書いといてちょーだい。

あと1歩！　ってな技には、64編集部特製のスーパーデリシャスなテレホンカードを！
ついに表面のデザインも決まり、現在いそいで制作中。左のスペースでご紹介してるから、じっくり鑑賞してね。

当コーナーでは年中無休で新鮮なウラ技を募集しています。採用された方には上記のランクに応じて、スペシャルな賞品をプレゼントいたします。なお、採用やランキングはすべてハカセ&ポンの独断なので、編集部へのヤツアタリはおひかえください。

特別大企画(?)始動……

第1回戦

対戦やろうぜ!!

超不定期連載

メーカーと編集部が、地位と名誉と威信（ついでに賞品）をかけて真剣勝負をするコーナー。今後、対戦可能なゲームの遊び方を追及し、突っ走ってゆくつもりだ。読者参加も予定しているから、応援よろしくネ!!

連載コーナーページと新作優先紹介権の戦い

対戦可能なゲームがたくさん発売されるなか、その機能を使わないユーザーがほとんどだと思うんだ。そこで、対戦を密かな楽しみにしている人にはたまらないコーナーを作ってみました。今回はメーカー対決のみとなったけど、この先は、読者参加も企画中なのだ。ふるって応募してくださいな。

さて、今回の対戦の賞品は、編集部が負けた場合、セガ監修・責任編集の、連載コーナーを作ることになった。当初は本誌の表紙に「サターン」の文字をデカく入れろだの、新サターンの発表ページを作って、アイドルに本体を持たせるグラビアページを作れだの、かなり無理のある要求をされていたんだけどね。

編集部が勝利した場合は、セガから出る新作ゲーム1タイトルの優先紹介権。よく考えると、こちらの要求は1号限りのものなのに対して、セガのコーナーは「連載」の2文字がちらつく。この賞品が成立した瞬間、セガ代表・ハニー花谷氏はニタリと笑った。見事な駆け引きだぜ。

記念すべき初戦のゲームはコレ!

Jリーグプロサッカークラブをつくろう!

▲メーカー：セガ
▲発売日：'96年2月23日
▲価　格：6,800円
▲ジャンル：スポーツ育成SLG

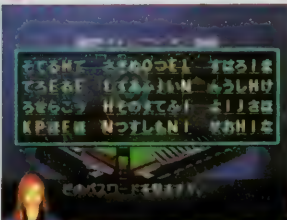
SS セガサターン対応

対戦ルール

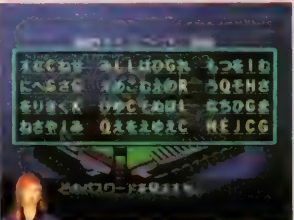
①必ず製品版を使って1週間でゼロから自分の手で育てること
②ウラ技、旧バージョンのROMを使ったインチキはしない
③開発者のアドバイスを受けないこと
④世の中に公表されていないデータをこっそり参照しないこと
⑤ゲーム内で2年目、3年目、無制限での3クラブで勝負する

VS

セガ代表 ハニー花谷

セガ・プロマネの若手。他誌で有名な「竹ちゃん」や「南雲」さんを上司にもつ。いつか彼らを、あごでつかってやろうという野望を抱いているかは定かでない。育成ポイントはほとんど同じ。2年目、3年目のクラブは小数精鋭で11人ギリギリしか雇っていない。無制限クラブは12年目のクラブで、全員が有名Jリーガー。「強いクラブを集めてきた」というセリフが気になる。

↑12年目のもの。ほとんどの選手が絶好調。このクラブに何度も勝てる人の挑戦を待つ!!

編集部代表 Dr.ささや

64ロクヨン編集部員。当コーナーの担当。医者を目指したとか、家が医者だとかいうわけではない。好きな言葉は「究極」「無敵」「最強」「愛してる」。クラブ育成のポイントは、最初に年俸の安い選手を雇い、シーズン始まってすぐに残金でJリーガーを移籍させること。時間がなくて無制限クラブを育成できず3年目のクラブで挑むことになってしまったのが心残り……。

↑3年目のもの。調子がいいときに取ったはずなのに、みんなあんまり調子がよくない

「これが実力ってモンですよ」

勝者 セガ

無制限クラブの試合をすることなく勝利が確定してしまい、なんだかあっけなかったですが、これでメーカーとしての面目がたもてましたよ。たとえ実力があるJリーガーを集めても、選手の相性や連携が悪ければ、実力を出しきることができませんから、そのへんで差が出ましたね。

0-7 完敗

守備重視 0 7 ゾーンプレス

あまり好調とは言えませんが、策を使うというのであれば止める理由はありません。

↑ささやの3年目。井原とハシリエビッチだけで特別練習をしたときのコメントで、相性の悪さが発覚した!!

↑2、3年目ともに完封負け……。なんてこった

なぜなんだーっ!

相当調子がいいようですね。彼の持ち味は十分発揮できる状態にありますよ。

↑花谷氏の12年目。ご覧の通り絶好調がずらり。これじゃあ試合前に結果は見えている。どうしたらこういうすばらしいクラブにできるのか、ぜひ育成方法を教えて欲しいものだ

「再戦、再戦だ〜っ!!」

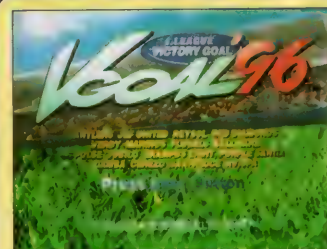
敗者 編集部

どうもルール違反をしているとしか思えないほど強すぎだぞ!! 確かにウチのクラブは試合中「中盤のまとまりの悪さが…」などと言われる。ちっ、くやしい。2、3年目と12年目のチーム名が違うし、連携がいい悪いの調べ方など、疑わしき点もあるし再戦しましょうよ、ね、ね。

な、なんと! 4月19日発売号より セガ花谷責任編集 「サターンなやつら(仮称)」 本当で、連載開始!!

次号予告 「プレステEXPO」乱入だ〜!!

PS専門誌で行われている『クラシックロード』の読者参加のレース。各誌を勝ち上がった最強馬たちで開催されるプレステEXPOの有馬記念。これは見逃せない。だが、あくまで読者参加のレースなので、有馬記念への正式出走はできない。そこで本誌は、有馬記念の前に雑誌対抗レースを開催してくれるようビクターさんにお願いした。次号でその模様を伝える。期待してくれ。このゲームに関しては自信があるんだから。フッ。

じつは、セガに苦汁を飲ませるため『ビクトリーゴール'96』を特訓中。今回のようにはいかんぞ。

ビクトリーゴール'96

▲メーカー:セガ
▲発売日:'96年3月29日
▲価　格:6,800円
▲ジャンル:サッカー

セガサターン対応

クラシックロード

▲メーカー:ビクター エンタテイメント
▲発売日:'95年12月15日
▲価　格:5,800円
▲ジャンル:競馬育成SLG

プレイステーション対応

■読者参加も待ってるよ!■

今回勝ったセガの12年目のクラブに何回も勝てるクラブを育成できたら、ハガキにパスワードと作戦を書いて編集部の「対戦やろうぜ!!」係に送ってほしい。『ウイニングポスト2』の読者参加レースを企画中。正式募集まで育成にはげんでおいてくれ。

See you NEXT

●SFC●スクウェア
●5月24日発売予定
●¥7900●24M

仲間になるキャラクターは多くないけれど、それでもたくさんのサブキャラクターたちが登場する本作品。今回はそんなサブキャラの紹介から始めよう。

TREASURE HUNTER G™

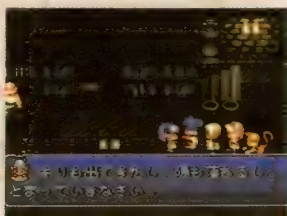
トレジャーハンターG

レッドたちが出会うサブキャラクターたち

ミオ

アドヘイム大陸の北部、アブノバ山の「魔人の塔」で出会うことになる。レッドたちにオーパーツとは何なのかを教えてくれる、物語上の重要なキャラクターだ。

↑「口説かれた」レインは、なんだかどきまぎ。どうなることやら……

➡レッドたちはミオからオーパーツのことを聞くことになる

↑「魔人の塔」を訪れたレッドたちに、何かと世話を焼いてくれる人なのだ

Dr.ハロー

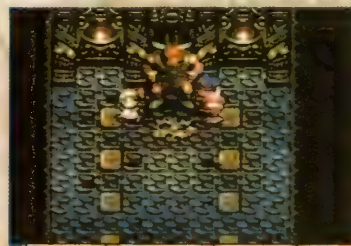
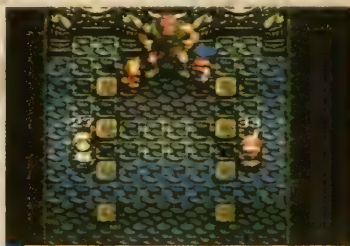
ある研究所で出会う世界最後のマッドサイエンティスト。若くてハンサムな科学者だが、発明品には失敗作が多いようす。でもいつかはとんでもない発明をしてくれるかも？

↑でも、やっぱり失敗作だったみたい。彼の発明はこんなことが往々にしてあるよう

➡最新の発明の成果を自慢するDr.ハロー。モグラマシーンだ！

↑このセリフ、Dr.ハローの口癖だそうだ。いつかは研究の成果が実るのかな

ボスキャラ ミノタウロス

今回もボスキャラを1体紹介。このミノタウロスは、ある地下迷宮で出現するボス。いかにもモンスターらしいその姿を見れば、コイツの得意攻撃が肉体を使った直接攻撃なのも分かると思う。もちろんボスキャラだけあって、闇の国とのなんらかの関係を持っていることはいうまでもなし。オーパーツを入手するためには避けては通れない強敵だ。

↑いまにも突進してきそうなミノタウロス。コイツの攻撃をまともに受けてしまえば……

↑か弱いレインなぞ、吹っ飛ばされてしまう。直接攻撃で攻めるか魔法で封じ込めるか、難しいところ

新たな乗りものモグラマシーン

さきほどもチラッと紹介したDr.ハローの発明品。写真で見せたとおり、最初はうまく動かないようで少々心許ないんだけど、そのうちきっと役割を果たすときがくる。そんな乗りものだ。もちろん、使うのは「地中」ということになるのだろうけど……。

ゲームの進行上では、鉄の鳥、クジラに続く3番目の乗りものとして登場する。どの乗りものも、「トレジャーハンティング」という冒険の世界らしく、ワイルドな雰囲気のものが多い。これもまた、このゲームの世界観を形作っている重要な要素のひとつなのだ。

クジラ

⬇土、空、ときたら当然海の上を移動するものだってある。それがこのクジラだ。ゲーム中では2番目の乗りものとして登場する。大海原をクジラの背に乗って渡りきる。目指す目的地はどこ？

⬆ゲーム序盤で登場する乗りもの。これでどうやって移動するのかはまだ分からないけど、これ自体もひとつのオーパーツ、と言えるのかも。モグラが土の中なら、こちらは当然、空の移動ということになるね

鉄の鳥

⬆ま、最初はこんな感じで冴えない登場のしかたをするモグラマシーン。でも、そのうちきっと活躍してくれるときがくるはずだよ

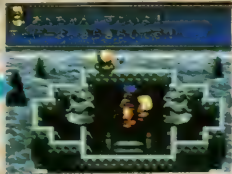
⬆ちなみにモグラマシーンの上に乗っているのはDr.ハローの愛鳥カケス。カケスにとっては、博士のこんな失敗は見慣れたものなのかも

3人＋1匹の楽しい旅路

去年の今頃発売された『FF VI』のキャラクター、ロックを覚えてるかな。そう、彼の職業もトレジャーハンター。「どろぼう？　俺を呼ぶならトレジャーハンターといってくれ」というカッコイイセリフは、まだ記憶に新しい。ちょっと繊細でスマートなイメージのトレジャーハンターだったロック。でも、このゲーム『トレジャーハンターG』は、そんな彼とはちょっと違う。男っぽくて、ちょっとコミカルな主人公レッド。そのレッドのキャラクターが、幻想的な『FF』の時とはちょっと違った、にぎやかでアカるいこのゲームの雰囲気を決定しているのかもしれない。そんな彼らの楽しい旅の一幕を、連続写真で紹介してみたよ。

⬆いつぞやも写真だけ紹介したことがある「魔人の塔」の屋上。ここでのイベントのワンシーンだ

⬆塔の上で思わず世界の広さを実感するレッド。初めて旅に出たキッズたちの、微笑ましいシーンね

⬆するって、何を？　う〜ん、こんな高いところに上って男の子が考えることといったら……

⬆やっぱりそれか！　下に人がいたらどうするんだぁ。「きらきらしてる」そうだ。気持ちよさそう

⬆「よーし」とばかりになんとポンガまで一緒になって連れション状態

⬆無邪気なブルーに「やらないの？」と聞かれてレイン。しっかり後ろを向いているのがカワイイ

⬆しかしなんと「その最中」にモンスターが襲来。これは途中で止まらないだけに、困ったレッド

⬆襲ってきたコウモリたちを撃退した後、こぶしを振り上げてポーズを決めているレッドだけど……

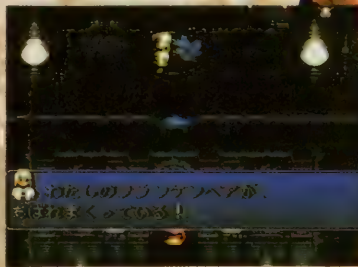
⬆なんと、しまわずに戦っていた模様。ま、レッドって、こんなキャラクターなんです

レッド

研究所内のあばれものたち

Dr.ハローの研究所内には、博士が開発したロボットたちがたくさんいる。でも、このロボットたち、どこか調子外れなヤツらが多いのが困りもの。モグラマシーンのときの博士を見れば、それもうなずけるのだけど……。

ともあれ、研究所内に入って博士に会うためには、博士と知り合った後でも、ロボットたちとの「突然のバトル」にはおつきあいしなきゃならない。ロボットたちとの調子っぱずれの戦闘こそ、ここのイベントでの最大の楽しみのひとつといえよう。

➡研究所内で生き物といえば博士とカケスだけ。あとはみんな、ロボットたちなのだ

●Dr.ハローの問題作？
フランケンベア

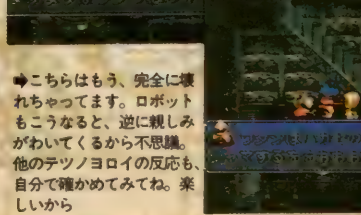
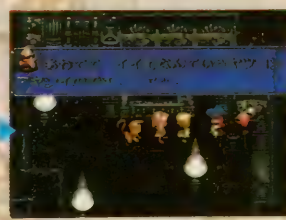
どこか調子のおかしいロボットたちが多い研究所内。でも、このフランケンベアのように完全に暴走してしまうのは珍しい。こうなったら博士もお手上げ。レッドたちに暴走フランケンを止めてくれるように頼む博士。バトルの始まり、というわけだ。

⬅暴れまくられちゃって、困った博士。もはやレッドたちにフランケンを止めてもらうしかない

⬅かわいらしい姿のフランケンベアだけど、暴れ出したら強敵

●博士！修理してあげてよ
テツノヨロイ

そう、研究所のあちこちで見張り？をしているのがこのテツノヨロイ。なんだかいかめしい名前のロボットだけど、見た目はこの通り。しっかり見張りの役割を果たしてくれればいいのだけど、どうもコイツは（こいつも？）ダメみたい。あんまり強くはなさそうだけど、油断は禁物。こんなところでモタモタすることのないように。

⬆➡テツノヨロイとの会話シーンをひとつ。「ハカセのケンキュウをジャマするものをタイジするためにここにタッテイマス」という彼。そこで出てくる選択肢があるのだけれど、結局どう答えても、タイジしにきちゃうみたい。なんだかなぁ〜と思いつつも、戦闘に入っていくわけだ。楽しいからいいけどね

⬅同じくテツノヨロイ。研究所の至るところにいるみたい。う〜ん、でもコイツは調子が悪いみたい

➡こちらはもう、完全に壊れちゃってます。ロボットもこうなると、逆に親しみがわいてくるから不思議。他のテツノヨロイの反応も、自分で確かめてみてね。楽しいから

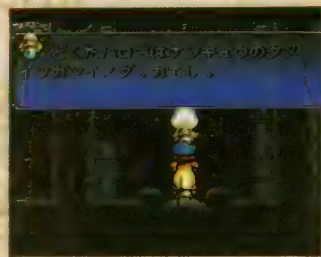
●小さくても強敵
フランケンラビット

ラビットという名前にふさわしい、かわいらしいロボット。でも、やっぱり博士が作ったものだから……。そう、おかしくなっちゃっているみたいなのだ。

⬆さすがにロボットたちのあまりのふがいなさに、博士もキレてしまったのかな？

⬆小さくてもあなどれない。「ラビサンダー」という電気攻撃を持っている。近寄ると危ないぞ

●研究所の門番
デクニンギョウ

こちらは研究所の入り口で門番の役割をおおせつかっているロボット。博士の作ったロボットの中ではまともに働いているようだけれど、やっぱり戦闘になっちゃう。懲らしめてあげよう。

⬆まともなセリフを話してくれる。それだけでも研究所内では珍しいのかもしれないけど

⬆得意技は、ウデを飛ばす「デクアーム」。見た目はともかく、名前は笑える

危険がいっぱい 冒険野郎たちの道のり

はいどうぞとばかりに置いてある宝物なんて、そうあるわけじゃない。トレジャーハンターの冒険には、危険がつきものなのだ。ゲーム中で出てくる、ちょっとミニゲーム風の危険スポットを初公開だ。

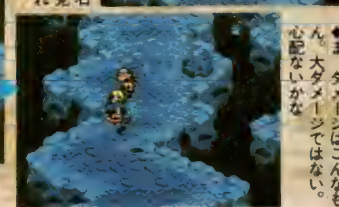
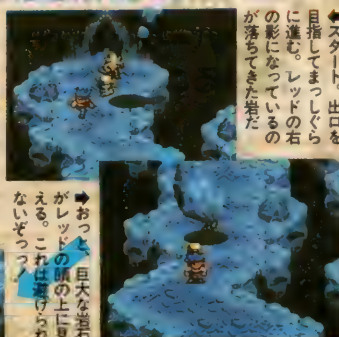
イラートの洞窟脱出

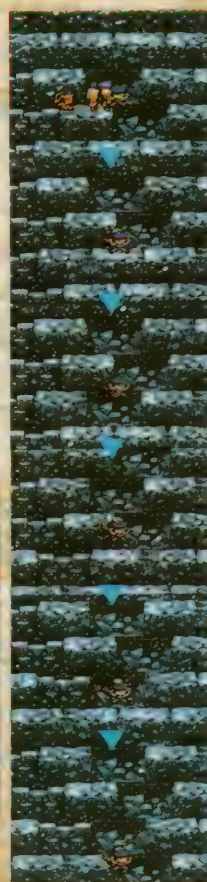
ここでは、爆破され崩れかけている洞窟から、落ちてくる岩をよけながら脱出する。十字キーを使ってスイスイと岩をよけながら進めればいいんだけど……。岩にぶつかるとダメージを受けてしまう。大きなダメージではないけどね。

⬅スタート。出口を目指してまっしぐらに進む。レッドの右の影になっているのが落ちてきた岩だ

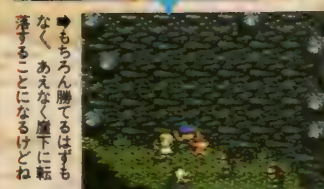
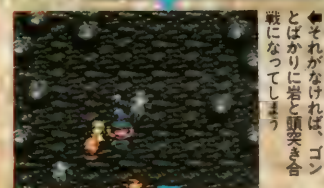
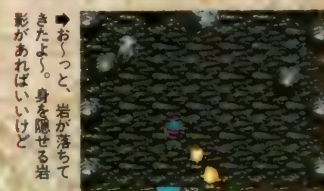
➡おっと、巨大な岩石がレッドの頭の上に見える。これは避けられないぞっ！

⬆くらう。あれだけ大きな岩だけに、かなり痛そうに見える。ちょっと心配だけど……

⬅ま、ダメージはこんなもん。大ダメージではない。心配ないかな

ピラミッド登り

オーパーツ「ピラミッドアイ」があるピラミッド。ここではピラミッドに登ること、それ自体が難しい。苦労して登っても、間違った岩を踏むと、下まで落ちてしまうのだ。

⬅最初は調子よく進む。ただ、誤ってトラップの岩を踏んでしまうと右の連続写真のようになってしまう。ときには一番下まで落とされてしまうこともある。おっかなびっくり進むしかない？

アブノバ山の崖登り

「魔人の塔」があるアブノバ山。その中腹にあるガケを登る。落下する岩をかわしつつ頂上を目指すわけだ。崖の途中の岩影に身を隠せば落ちてくる岩はよけられるよ。

⬆ロッククライミングよろしく、この高い崖を登っていく。崖を登り切れば目指す「魔人の塔」がある。下からの眺めもなかなか壮観でしょ？

➡お〜っと、岩が落ちてきたよ〜。身を隠せる岩影があればいいけど

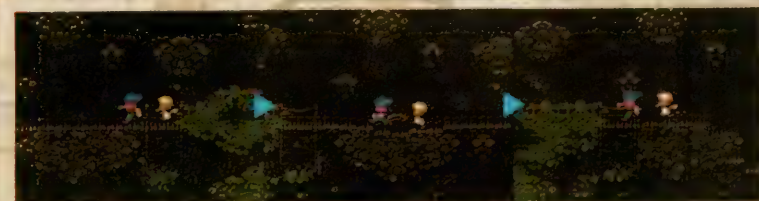
⬅それがなければ、ゴンとばかりに岩と頭突き合戦になってしまう

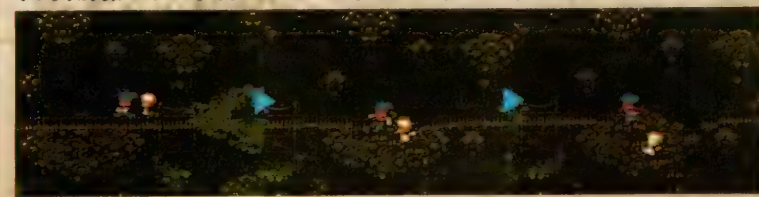
➡もちろん勝てるはずもなく、あえなく崖下に転落することになるけどね

⬆もちろん、この時点では上に何があるのかは分からない。上に登れば何かある、ということを聞き、崖登りにチャレンジするわけだ

吊り橋渡り

今にも落ちそうな朽ちかけた吊り橋を渡る。案の定、失敗するとこの吊り橋は落ちてしまうのだ。走り抜けるだけなので、難しくはないと思いきや、そうカンタンにはいかないようだ。スリルと緊張感はこれがいちばんかな？

➡長い吊り橋をひたすら走る。チビッてしまいそうなイベントだが、ここではレッドとブルーだけなのが救い。4人だと全員生還はツライでしょ

⬆こちらは成功した場合。走っている最中に吊り橋が落ち始めるけど、最後にはこの通り。成功！

⬇こちらは失敗バージョン。ちょっとスタートでもたついたりすると……。兄弟共にまっ逆さま

斬新なシステムを引っさげて登場 期待の新機軸RPG!!

ルドラの秘宝

▶SFC▶スクウェア▶4月5日発売▶¥8,000

3つのパーティが「ザッピング」感覚でシナリオを進めることができたり、オリジナルの呪文が作れたりと、このゲームなかなか奥が深そうだ。

多重構成で広がりを見せるシナリオ

シオン、サーレント、リザの3人分のシナリオが用意され、どのシナリオからでもプレイできるこのゲーム。しかも、3つのシナリオがリンクしているため、3人が同時に体験するイベントや、パーティ同士が遭遇するイベントが用意され、ストーリーが非常に奥深いものに仕上がっている。

シナリオは、ひとりずつクリアしていってもいいし、3人のシナリオを数日単位で進めていってもいい。進め方はプレイヤーの自由。ひとりひとりのシナリオをイッキに楽しむか、全体のストーリーを把握しながら進めるか。プレイの仕方によって、ストーリーのとらえ方、感じ方が大幅に変わってくる、非常に斬新なストーリー構成になっているのだ。

⬆シオンのシナリオ序盤。この時点では、シオンはこの先に待ち受けている自分の運命をまだ知らない。武人の塔への挑戦だけが今の目標だ

⬇言霊師にして、冷静沈着な考古学者サーレントのシナリオ序盤。ルドラに関しての知識はあるが、運命に翻弄されることはまだ知らない

第1章・シオンを助ける仲間たち

剣技に長け、好戦的な城仕えの戦士シオン。彼は明後日に行われる武人の塔への挑戦に、仲間のヒューイ、ロスタムと出場することになっていた。しかし、ルドラ教の教団員脱走のトラブルに巻き込まれ、巨人の塔にてヒューイ、ロスタムが行方不明に。その後、物語は急展開し、人間族のフォクシー、巨人族のデュールが仲間に加わり、いなくなったヒューイ、ロスタムの代わりに一緒に武人の塔へ挑戦する事になる。この2人は、今後シオンとずっと行動を共にすることになるのだ。

⬆シオンの家を訪れるフォクシー。最初は嫌がるシオンだが、結局行動を共にする事に

フォクシー

資産家エレミアのひとり娘。資産家の娘ということで箱入り娘を想像しがちだが、実は明るく勝ち気で、男勝りな性格を持っている。ムチやナイフを軽々と使いこなす、頼りがいのある令嬢で、シオンの旅をしっかりとバックアップしてくれる。

デュール

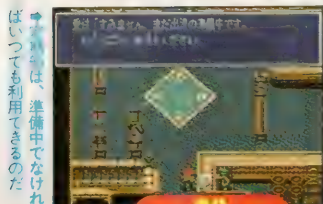
巨人族の生き残りの魔術師で、巨人の塔に捕らわれているところをシオンに助けられる。まじめな性格で、少々堅物な一面も持っている。巨人族が使えない大型のメイスを装備し、直接攻撃の破壊力も抜群だが、魔術師としての資質を生かした言霊攻撃も得意。オールマイティーの能力を持つ。

ラミレス

伝説のダナン神族。実に愉快なひょうきん者だが、その素性を知るとビックリするほど、本当は大変すごい人物らしい。優れたダナン神族だけあって言霊が得意だ。

ルドラの世界の移動システムは？

シオン、サーレント、リザの3人の主人公たちは、ルドラによる「滅亡と再生のシステム」の謎を解くため、世界中広範囲にわたって冒険を続けることになる。

その際の移動手段は基本的には歩行での移動。しかし、『ルドラ～』の世界は非常に広く、海面がわりあい多く占めているため、歩きだけでは行けない場所もたくさんあるのだ。

そういった場所へは、各大陸に点在する港町を、定期船で移動することになる。また、定期船が運航していないような辺境の地へは、小舟を使って移動するということが、現在までに解っている移動手段だ。

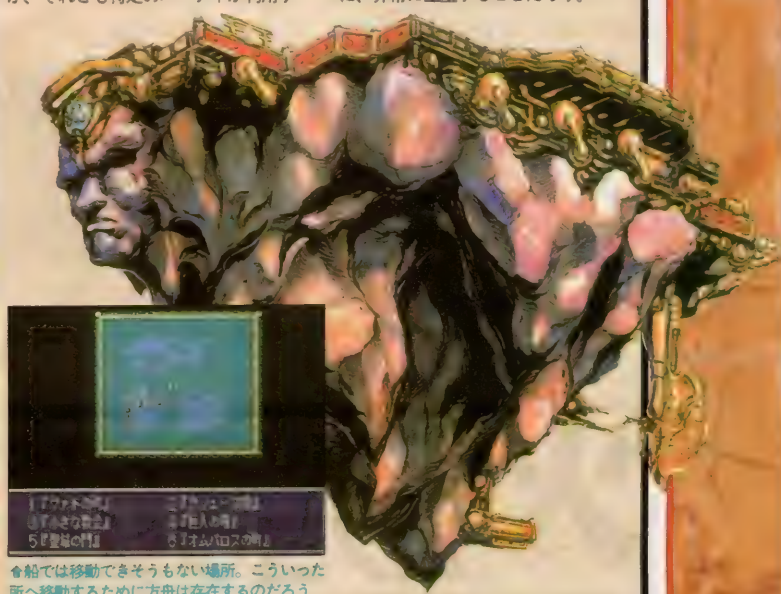
しかし、これはゲーム序盤までの移動法。冒険が進めば、船だけでは行けない場所がきっと出てくるはず。そういった場所へはどうやって移動するのか？　これは想像に過ぎないが、空を移動する以外に、海中を移動したりする方法もきっとあるはずだ。

➡定期船は、準備中でなければいつでも利用できるのだ

⬆ある町の水路に繋ぎ止められている小舟。イベントによっては、この小舟に乗ることも可能

⬆フィールドマップ上の移動の基本は徒歩。Bボタンを押しながら移動すると速く歩けるのだ

方舟ブラズニル

今回存在が明らかになった乗り物が「方舟ブラズニル」。どうすれば乗れるようになるのか、どのように動くのかは、今のところ解ってない。また、すべての主人公パーティが利用できるのか、それとも特定のパーティが利用するのかも解っていない。ただ、このイラストから推測すると、空中を移動するもの。つまり飛行船と考えていいだろう。この「方舟ブラズニル」は、定期船の出ていない大陸間を移動するのに、非常に重宝することだろう。

⬆船では移動できそうもない場所。こういった所へ移動するために方舟は存在するのだろう

第2章・サーレントを助ける仲間たち

言霊師でありながら、優れた考古学者でもあるサーレントは、ミュンヒ博士の元で「ルドラ」の研究に励んでいた。その研究中、サーレントはミュンヒ博士から「聖杯」というアイテムを、エレミア家から借りてきて欲しいと依頼される。しかし、「聖杯」はトレジャーハンターと称する謎の男に奪われてしまう。その「聖杯」を取り戻すため、サーレントとレギン、ソークは旅に出る。だが結局はそのことによって、サーレントは「ルドラ」を巡る運命の渦中へと引きずり込まれていくのだった。

ソーク

サーレントの友人で、腕の立つ剣士。賢者ソロンの弟子で、師匠のもとでサーレントと一修行に励んでいた。大剣や剣を使いこなし、その太刀筋は見事のひと言。無口で、一本気な性格で、どことなく影のある男だ。

レギン

道具屋を営むカスタギア博士の息子。サーレントと共にミュンヒ博士の研究の手伝いをしている。好奇心が旺盛で、各地を放浪していたことがあるため地理に詳しく、ナビゲーターとしてとても頼りになる仲間だ。ナイフの他、ライフルやマシンガンなどの火器にも詳しく、モンスターとの戦闘ではなかなか頼りになるヤツだ。

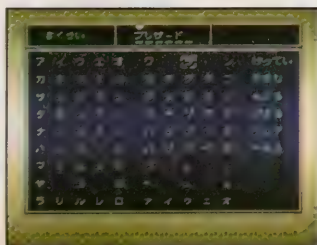
ロロ

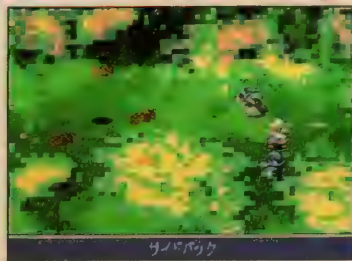
ある事件が発端で記憶をなくしてしまった子供。おとなしい性格だが、古代の言語などに関しては大変な知識を持ち、言霊も得意とする。ボウガンや杖、弓などを装備できる。非常に謎の多い子供だ。

⬆ゲーム序盤で仲間になるレギンとソーク。この2人がパーティの基本メンバーとなる

オリジナルの言

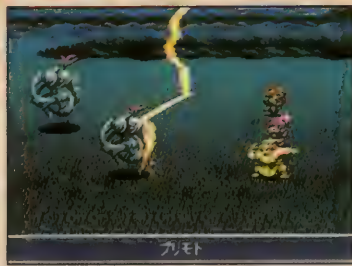
編集部オリジナルの言霊を大紹介!!

自分の好きな文字を6文字まで入力すれば、オリジナルの呪文が作れるという「言霊システム」。馴染みのない、とても珍しいシステムなため、未だに良く解っていないという人も多いのでは？ そこで今回は、ソフトの発売日直前ということもあって、ソフトを購入したら、すぐに言霊が使えるよう、またそれをもとに、自分でオリジナルの言霊が作れるよう、各属性の言霊をひとつずつ作って紹介するぞ。もちろん、そのまま使っても十分に役に立つものばかり。ゲームの終盤になっても役に立つ言霊もいくつかあるから、とりあえずは試してみてね。

↑作りたいと思う属性に関係する言葉を入力すると、期待通りの言霊になる場合が多いぞ

風 強力な突風が敵を襲う
サイドバック

風の属性を持つ攻撃呪文で、複数の敵に有効。消費ＭＰは23。言霊を唱えた直後、画面全体に突風が巻き起こり、敵全体にダメージを与える。攻撃力そこそこで、雷の属性を持つ敵に対しては、非常に大きなダメージを与えることができるぞ。ただし、その逆で風の属性を持つ敵に対しては、ほとんどダメージを与えることができない。

火 巨大な火球が敵を直撃
ヒノヨウジン

火の属性を持つ攻撃呪文で、敵単体に有効。消費ＭＰは13とわりと少なめ。言霊を唱えた直後、巨大な火球が敵の頭上に直撃してダメージを与える。消費ＭＰのわりには攻撃力が大きく、水の属性を持つ敵に対しては、非常に大きなダメージを与えることができるぞ。ただし、その逆で、火の属性を持つ敵に対してはあまり効果がない。

雷 感電状態のオマケ付き
プリモト

雷の属性を持つ攻撃呪文で、複数の敵に対して有効。消費ＭＰは7。また、言霊によるダメージ以外に、ある一定の確率で敵を「感電状態」にするという特殊効果も持っている。「感電状態」になった敵は混乱に陥り、その状態が直るまで敵味方問わずに攻撃する。風の属性を持つ敵に非常に有効で、雷の属性を持つ敵にはほとんど効果がない。

水 凍結状態のオマケ付き
ブラジリアン

水の属性を持つ攻撃呪文。消費ＭＰは7。複数の敵にダメージを与える。また、言霊によるダメージ以外に、ある確率で敵を「凍結状態」にするという特殊効果も持っている。「凍結状態」になった敵は、体が凍り付き、しばらく体が動かなくなってしまうのだ。火の属性を持つ敵に非常に有効で、水の属性を持つ敵にはほとんど効果がない。

地 地面を走る衝撃波!!
ジシン

地の属性を持ち、複数の敵に対して有効な攻撃呪文。消費ＭＰは7。言霊を唱えた直後、地面を衝撃波が走り、地面に立っている敵全てにダメージを与える。地の属性の敵以外に安定したダメージを与えるが、地面を走る衝撃波で敵にダメージを与えるという特性上、宙に浮いている敵に対しては、何の効果も与えることができない。

霊をつくろう!!

無 演出が楽しい言霊
ジャーンプ

無属性の攻撃呪文で、複数の敵に対して有効。消費MPは9。「ジャーンプ」の文字が画面を横切り、敵を通過したときにダメージを与えていく。それほど攻撃力は高くないが、どんな属性の敵にでも関係なく、安定したダメージを与えることができる。また、文字が画面に出てくるという、効果エフェクトがとても楽しい言霊なのだ。

回 コレは強力な回復言霊
ゴザル

自分の命とひきかえに、気絶した仲間全員を全回復させるという、自己犠牲の回復言霊。消費MPは20と多めだが、気絶している仲間をひとりひとり復活させ、なおかつHPを回復させるという手間ヒマを考えたなら、かなりお得な言霊だ。とくにボスキャラとの戦闘で、仲間が複数気絶してしまった場合などではとても便利な言霊なのだ。

陰 闇の力で攻撃する
ダークホース

陰の属性を持ち、敵単体に有効な攻撃呪文。消費MPは12。呪文を唱えた直後、暗黒の世界からエネルギーが発生し、それが攻撃対象の敵にダメージを与える。わりと手頃な攻撃力を持ち、陽の属性を持つ敵に対しては絶大な攻撃力を誇る言霊だ。ただし、陰の属性を持つ敵に対しては、ほとんどダメージを与えることができない。

補 神様ジーコの贈り物?
ジーコ

仲間全員の物理防御力をアップさせる言霊だ。つまり、剣などの武器による物理攻撃を受けた場合のダメージを減らしてくれる言霊。戦闘開始直後にこれを唱えておけば、数ターンの間は、武器による物理攻撃のダメージを減らしてくれる。物理攻撃力が高い敵と戦うときに重宝するだろう。備えあれば憂いなしの、攻撃補助呪文といえる。

陽 天使の羽が敵を包む
ピクシー

陽の属性を持つ攻撃呪文。敵単体に対して有効。消費MPは15。呪文を唱えた直後、天使の羽が3本舞い降り、攻撃対象の敵の周りにトライアングルを作ってダメージを与える。陰の属性を持つ敵に対しては絶大な攻撃力を誇る言霊だ。ただし、陽の属性を持つ敵に対しては、ほとんどダメージを与えることができないだろう。

次号より

次号の発売日は、奇しくも『ルドラの秘宝』の発売日と同じ。ということで、次号では『ルドラの秘宝』の攻略特集を組み、ゲーム序盤をドカーンと大攻略……する予定。シオン、サーレント、リザの3人分のシナリオを、解りやすく解説していくよ。ソフトを購入したその日から、迷わずにドンドン進めるよう、ゲーム序盤を徹底攻略するので期待して待っててね。

また、次号では『ルドラの秘宝』に関する特別企画のお知らせもあるぞ。どんな企画になるかは、読んで見てからのお楽しみ。

←3人分のシナリオを詳しく徹底攻略するのでお楽しみに!

・・・攻略編スタート!!

暁に立つ戦士達。スーパーロボット軍団の戦いを見よ！

スーパーロボット大戦Saga

熱血ガイド 3

「魔装機神」をプレイしていたら意外と難しくてハマってしまった。マルチエンディングって奴はチェックが大変なのだ。

スーパーロボット大戦シリーズのさまざまな謎に迫るこのコーナーも3回目。今回は『魔装機神』武器関係の情報と謎の異星人ゲストについてだ。

『魔装機神』はパワーアップで武器名が変わる！

『スーパーロボット大戦EX』から取り入れられている武器のパワーアップシステム。資金さえ許せば、ユニット武器をどんどん強化していけるのだが、今回の『魔装機神』ではそれだけに留まらず、武器によっては、上限までパワーアップすると名前や威力、特性やアニメーションまで変わっていくようになったのだ。プレイしはじめは、『スーパーロボット大戦』に登場した魔装機や魔装機神の武器がないので、変だな…と思っていると、後半はババッとパワーアップして、おなじみの活躍を見せるようになるというわけ。

もちろん今までに登場したものに限らず、新しい武器も増えているので、それを見つけるのも一つの楽しみだ。魔装機はパイロットが「気（プラーナ）」の使い方を覚えたり、特訓したりすると新しい技が使えるようになるので、ゲーム中、それを探す楽しみも増えた。

ちなみに武器によってはパワーアップで威力が増すものの、エネルギー消費量が増えるなど、ロスも増えていくことがあるので注意したほうがいい。例えば、エネルギー消費量がこれまでと同じつもりで戦っていると、突然エネルギー切れで戦えなくなってしまうなんていうこともある。

また、今回は武器の使用条件として消費MG（エネルギー）とパイロットのプラーナがあるので、両方に気を配っておかないと、思わぬ苦戦を強いられるぞ。

⬆サイフラッシュなどのマップ兵器は威力だけではなく攻撃有効範囲も変化するのだ

⬇ディスカッター強化で『第2次スーパーロボット大戦』で使っていたバニティリッパーに！

改造でおなじみの技になるリスト

ファミリア→	ハイ・ファミリア
ブーストナックル→	超振動拳
メガビームキャノン→	クロスマッシャー
プラズマソード→	フレイムカッター
ディスカッター→	バニティリッパー
トライデント→	グングニール

⬇パワーアップして第2段階に入るとサイバード形態になって、エネルギー流と共に敵に突っ込むのだ！

⬆サイバスターのアカシックバスターのアニメーション。第一段階の状態では、いままでのものと変わらないのだが…

アニメも変わるゾ！

濃い人になろう！

『魔装機神』は第2次大戦前と第4次大戦後を描いたゲームという話は前回したが、ユニットの武装に関しては謎が多い。まず、サイバスターのコスモノヴァは第一章では使えないのだが、回想シーンでは使用している（おそらく2次大戦後に開発されたのだろう）。

また、『EX』ではノルスのはずだったユニットは『魔装機神』の第一章ですでにノルス・レイになり（モニカが奪ったはずなのにセニアも持っている）。ウィーゾルもウィーゾル改になっていたりと、改装されたユニットに関しては奇妙な現象が起きている

⬅ノルス・レイは補給能力がついた唯一のユニットである

⬅ウィーゾルに関しては、改装型よりもオリジナルの方が好き

謎の異星人『ゲスト』を追え！

「スーパーロボット大戦」シリーズは魔装機神のタイムラインを母体とし、異星人「ゲスト」との戦いを描いたゲームと言える。

「ゲスト」の正式名ゾヴォーグ。共和連合という異星人の共同体から地球に派遣されてきた（この時点でビアン博士となんらかの接触があったと想像される)。国連軍の科学者シュウ＝シラカワが、その技術提供を受けてグランゾンを製作。その後、南極で会見があったもののシュウの手で全滅。危険を感じた一部の派閥がウェンドロ一味を異文明監査として送り込み、地球を叩こうとしたが失敗。つづいて初期に地球に来ていたゼゼーナンが地球の科学力に目をつけ、枢密院を出し抜きグランゾンに仕込んでおいた特異点を利用して、銀河を支配しようとしたというわけである。科学力は人類よりも遥かに進んでいるが、こと兵器に関しては人類に対して大きく遅れを取っている。というか、人類がすごすぎるのだ。なんたってスーパーロボット大戦だからな。

⬅「第３次スーパーロボット大戦」では、ウェンドロをリーダーとする５人のメンバーが転送装置を使って連邦軍の戦力を奪い、地球に攻撃を仕掛けた。目的は未熟で危険な人類の宇宙進出を阻むこと。彼らの兵器には、地球のテクノロジーが多く使われている

➡「第４次スーパーロボット大戦」では、ゼゼーナンをリーダーとする共和連合のタカ派が人類の制圧を目標に侵攻してきた。地球のテクノロジーを利用して、共和連合その物を支配しようとする恐ろしい企てだったが、ロンド＝ベルの前に潰えた

異星人カタログ

第３次

ウェンドロ
インスペクターのリーダーで、外見は少年だが、兄のメキボスを殺すほど残虐。

アギーハ
各部隊の補給や物資調達を担当していたようだ。ミデアを操縦したこともある。

メキボス
ウェンドロの兄であり、ロンド＝ベルに加わり、共に戦った。第４次にも登場

シカログ
アギーハの恋人で、どうやら護衛を務めていたらしい。まったくしゃべらない奴。

ヴィガジ
インスペクターの前線指揮官らしい。５人の中で最も多くロンド＝ベルと戦った。

第４次

ゼゼーナン
ゲストの司令官。南極事件の時は筆頭書記官だったらしい。シュウとは顔見知り。

ジュスティヌ
ゲストの士官でグロフィスの元婚約者。なにかと計算に頼るキャラだった。

グロフィス
傭兵部隊のリーダー。再三ロンド＝ベルに挑むもアクシズに散った悲劇の男。

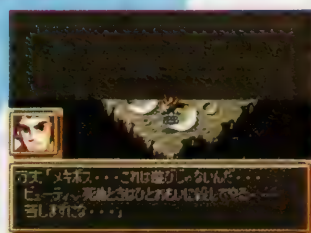
ゼブリース
ゲストの士官でメキボスとは古い知り合いらしい。ちょっとキャラが弱いか。

●不定ロボット大戦事件表

今回はゲストの動きを中心にタイムラインを構成してみた。
ゲスト関連の事件には■をつけておいたからチェックしてみて欲しい。

●宇宙怪獣ギルギルガン、地球のロボットを洗脳するもスーパーロボットに倒される
■謎の異星人「ゲスト」人類と接触
■シュウ・シラカワ、グランゾン建造
■南極でのゲスト＝人類調印式会場でシュウ、全員を虐殺（南極事件）
●ビアン・ゾルダーク博士、異星からの脅威に備え無敵ロボ建造に着手
●デビルガンダム地球に落下
●キョウジ＝カッシュ、デビルガンダムに融合するも精神はアンドロイドに移す
●モビルファイター、シュヴァルツ＝ブルーダー、デビルガンダムと対戦するも敗北
●ヴァルシオン完成
●ヴァルシオーネ完成
●ビアン博士ＤＣ（聖十字軍）を設立、全世界を掌握（ビアン博士の反乱）
●ゲリラ組織リガ・ミリティア（神聖軍事同盟）活動を開始
●旗艦ホワイトベースにガンダム、マジンガーＺ、ゲッターロボ集結
●Ｖガンダム、シュラク隊ホワイトベースに集結
●ホワイトベース、Ζガンダムを手始めにスーパーロボを開放
●ホワイトベース、ヴァルシオンとグランゾンに遭遇
●サイバスター、ホワイトベースに
●ドモン＝カッシュ、Ｇガンダムで東方不敗とデビルガンダム＝シロッコを撃破
●Ｇガンダムチーム、マジンガーチーム、ゲッターＧ、サイバスターによりヴァルシオン破壊
●ビアン博士の反乱鎮圧、地球連邦設立される
●ホワイトベースチーム、縮小され、ロンド＝ベル隊としてＤＣ残党の掃討任務に
●ＤＣ残党ザビ家を中心に再び結束
■連邦軍部隊、謎の連続消失（第３次スーパーロボット大戦）
■謎の異星人地球全土を掌握（インスペクター戦争）
●ゲリラ組織カラバ活動開始、ロンド＝ベル地球へ
●ＤＣのシャア＝アズナブル、クワトロと変名しロンド＝ベルへ
●ロンド＝ベル隊の元にスーパーロボット集結
■ロンド＝ベル、「異文明監査官」なる異星人と接触。以後インスペクターと呼称
●ビアンの娘リューネ、ヴァルシオーネと共にロンド＝ベルに参加
●ＤＣの奇襲でゲッターチーム、ムサシ死亡。ゲッターロボ、ゲッターＧへ
●シュウ＝シラカワ、ロンド＝ベル隊へ
●ザビ家、月面で壊滅。ＤＣ事実上の活動停止
●ロンド＝ベル隊、ＤＣに反旗を翻した第三勢力シロッコ隊と対決し、これを殲滅
■ロンド＝ベル隊、アクシズに於て異星人のリーダーと思われるヴェンドロを殲滅
●シュウ＝シラカワ、突如ロンド＝ベル隊に挑戦し、死亡
●マサキ＝アンドー、ラ・ギアスへ帰還（スーパーロボット大戦ＥＸ）
●シュウ＝シラカワ復活
●多数のスーパーロボットとパイロット、ラ・ギアスへ謎の召喚（ラ・ギアス事件）
●ロンド＝ベル隊、ラ・ギアスで集結を果たし、内乱を鎮圧
●シュウ＝シラカワ、邪神ヴォルクルスを滅し、自由の身に
●ジャミトフ＝ハイマン、ＤＣの残党によるテロ鎮圧部隊「ティターンズ」を結成
●ロンド＝ベル隊、ラ・ギアス事件での失踪を理由に大幅縮小
●ブレックス＝フォーラとクワトロ＝バジーナ、ロンデニオンを起点として、反連邦組エゥーゴ（Ａ.Ｅ.Ｕ.Ｇ.）結成
●ＤＣ残党、ドン・ザウサーの元で急速に再建
●ハマーン＝カーン、ザビ家の忘れ形見、ミネバ＝ラオ＝ザビを当主としたノイエＤＣの設立を世界に宣言
■異星人ゲスト、地球に侵攻を開始（第４次スーパーロボット大戦）
■シュウ、グランゾンの特異点を解放
■インスペクターのメキボスが共和連合枢密院から特使として地球に派遣される
■ゲスト＝インスペクターと判明
■火星での戦いにおいてゲストの地球侵攻勢力壊滅
■地球連邦、共和連合との共和条約に調印

濃い人になろう！

ゲスト、インスペクターの各キャラクター同士で、どういうしがらみがあったのかはゲームでは一部しか明らかにならない　特に謎なのはメキボスとウェンドロの関係だ。兄弟らしいのだが、なぜ殺し合うのかは不明　ともあれ、その揺みのおかげでメキボスと万丈の間に男同士の友情が生まれ（第３次をチェック！）た　だから第４次ではメキボスと万丈は仲がいいのである　なっとく、なっとく

⬆ビューティー達を人質に取るメキボスに対して啖呵を切る万丈。名イベントだ

次回は不定事件表を完成させて一挙に紹介してしまおう！

デネぷーのもっと不敵にタクティクス

DENEPU-NO MOTTOHUTEKINI TACTICS

クエスト公認オウガバトルコーナー開設中!!

ゲーム機ってAV機器とかと絡めていくつも接続していくと、部屋全体がコクピット状態にならない？　で、それを見てると今度はゲームセンターに行きたくなったりするのは私だけ？

「ホークマンって南洋系の人なの？」

緑の下の力持ち、汎用ユニットさんたちに登場してもらう「汎用ユニットさんいらっしゃい」のコーナーだよ。今回登場するのはホークマンのストレイカー君。

背中に翼の生えているホークマンは地形に関係なく移動できるかっこいいユニットだよね。私、すっごく憧れてるんだけど、結構彼らにも悩みというか、ぼやきというか、何かいろいろあるみたい…。

「俺、ホークマンのストレイカー。移動力の高さを買われて雇われたんだ。地上をノコノコ歩いている奴等なんて、ひとっとびで追い越しちまうんだぜ。だけどさあ、その能力があだになってるっていうか、なんか俺ってパシリな役なんだよね。

だってさあ、高低差の激しい土地でも平気だからアタックチームにはよく配属されてたんだけど、仕事といえばアイテムの受け渡しとかだぜ。肝心の戦闘にはなかなか参戦させてもらえないんだよ。やんなっちゃうよなぁ。俺だって活躍したいのに〜。そりゃ、俺が本気出したら仲間が来る前に1人で敵地につっこんじまうから危ないんだけどね…。

それとさあ、寒冷地への出撃は勘弁してほしいんだよなぁ。俺、薄着なんだからさ。やたらに元気なゼノビアの男が目立ってるもんだからホークマンて万能タイプと思われてるみたいだけど、あの赤毛野郎が特別なんだよ！　だいたいあっちはエリートクラスのバルタン、俺はただのホークマンっ。

見かけは似てるけどレベルが違うんだよなあ。…ちょっとくやしいけどさ。ま、とにかくあんまりこき使わないでほしいわけよ。」

そういえばホークマンて薄着だよね。もとは南洋系の人たちなのかなぁ。背中に翼が生えているから上着がじゃまなんだろうけど、寒さなんて平気だと思ってた…。だけどカノープスは相当鍛えてるよね。どこ行っても元気だもんね、彼って。それともバルタンになると寒さなんて平気になるのかな。

ところでヴァレリアには黒い翼のレイヴンっていう種族もいるらしいけど、彼らも寒いの苦手ナノかな？みんなは会ったことある？

名前		装備品
ストレイカー		ショートボウ　バトルブーツ　レザーアーマー　キュアリーフ
職業 ホークマン		
誕生日 水竜の月1日	年齢 17歳	呪文書 なし
エレメント グルーザ	アライメント C カオス	
出身地 アルモリカ地方		解放軍入隊のきっかけ、その他希望など
経歴 書簡や小包の配送業　弓の扱いには自信あり　弓道初段　戦歴はないが、仲間3人と協力し、野性のアースドラゴンを退治した経験あり		ゴリアテの英雄殿の噂を聴き、アルモリカの店の同志募集に登録　月給は580ゴートを希望

お手紙、おハガキちょうだい！

みんなが育ててる汎用ユニットたちのお話も履歴書付きで送ってね。もちろんそれ以外のハガキやイラストも大歓迎しちゃうよ！
住所、名前、年齢、職業を添えて送ってね。

〒102
東京都千代田区麹町5－5－5
宝島社　64ロクヨン編集部
「もっと不敵にタクティクス」係

A piece of ogre battle saga in valleria

7.ANCIENT CITY OF LYME

都の恋人たち

ドルガルアがヴァレリア全土を掌握していた時代には、若い恋人たちが語り合う光景が日常的に見られたライムであったが、内乱勃発後は北方のバクラム軍をにらむガルガスタン軍が駐留する殺伐とした町に変貌していた。

かつては古都特有の静けさを好み、フォルカスと共によく訪れたこの町へ、システィーナは補給物資の略奪という作戦を実行するためにやって来た。

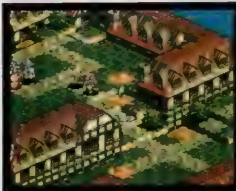
システィーナとフォルカスは共に王都ハイムの出身である。父親がフィラーハ教の大神官であったシスティーナは幼い頃からハイム城に出入りしていた。そんな折に当時士官学校の候補生だったフォルカスと出会い、いつしか気持ちが通じるようになっていった。規律の厳しい名門・バナヘウム士官アカデミーに籍を置くフォルカスは常時首席を維持する優等生であった。そのためある程度登城や外出の融通がきき、なんとかシスティーナと会う時間を作ることができていたようだ。

2人の仲は城内でも有名で王からもかわいがられてはいたが、やはり貴重な語らいの時間は誰にもじゃまされたくはない。半日以上身があくときは周辺の土地へ足をのばすことが多かった。

そんな2人が特によく訪れたのが古都ライム。数百年の歴史を誇るこの町は幾度か忌まわしい事件も起きてはいるが、普段は落ちついた観光地である。活気づいた王都に住むシスティーナとフォルカスにとっては、ライムの静けさが逆に新鮮な刺激に感じられたようである。大神官の娘、士官候補生という肩書きを忘れ、彼らは童心にかえってよく戯れていた。

しかしシスティーナの父、モルーバは、司祭ブランタの様々な謀略により徐々に権力を奪われ、やがては王都を去らざるを得ない状況に陥る。大人たちの醜い権力闘争のあおりを受けた恋人たちはあえなく引き裂かれてしまう。

人知れず都を去る大神官の一家は、とある月夜の晩に逃げるようにして馬車を走らせてしまった。きまじめなフォルカスの性格は、学校の規律を破ってまでそんな彼女に会いに行くという行為を許さなかった。だが一家が去った翌日に外出する機会には恵まれた。

一家がどこに向かったかは知る術もないが、必ずライムを通るだろうと考えた彼は古都まで馬をとばした。そして彼女への手紙と至福の聖石を思い出の場所に埋めてハイムに戻った。

古都ライム

数世紀前に建設された古い都市。ウォルスタとガルガスタンの最初の争いが起きたという、因縁のある町。都がハイムに移されてからは、静かな佇まいの観光地として知られている。

大神官の一家はフォルカスの予想通り、数日後にライムを訪れた。小休止を取っている間になつかしい思い出のある水路に近づいたシスティーナは、彼からのメッセージを見つけた。

「何もできない僕を許して欲しい。今の僕にできることはこんなことくらいだ。せめて僕の代わりにこの石が君を守ってくれることを祈っている」

あわただしく都を去ったシスティーナは彼との別れを悲しむ余裕もなかった。しかし手紙を読み終えると、ようやく瞳から熱い滴があふれてきた。

そして彼女は手紙の返事をしたため、父親から譲り受けた大地のオーブと共に同じ場所に埋めその地を去った。

都に戻ったフォルカスはその直後王国騎士団に入団し、あわただしい毎日を送るようになっていた。もう一度ライムに行って彼女の足跡を確かめたかったのだが、まもなく王が崩御し内乱が勃発したためにそれは叶わなかった。

後に2人はヴァレリア解放戦線で再会を果たすことになるが、結局システィーナが残した手紙と贈り物は回収できなかった。よって補給物資奪取計画は彼女にとって個人的な心残りを解消するチャンスなのである。ところが物資を運び終え、手紙を回収しようと水路に近づいたとき、敵兵に見つかり正体がばれてしまう。たまたまデニム率いる解放軍が通りかかったため命を落とさずにすんだが、活動家としては甘い部分が残っている彼女であった。

システィーナ

システィーナ・フォリナー（19歳）
UNION：ヴァレリア解放戦線
RACE：バクラム人

フィラーハ教の神官家に生まれるが、父親が司祭ブランタとの権力闘争に敗れたことにより、王都を追われる。母を失ったのをきっかけに、姉のセリエと共にゲリラ活動を始める。争いのない平和なヴァレリアを実現するために奮闘する毎日を送っている女性活動家。

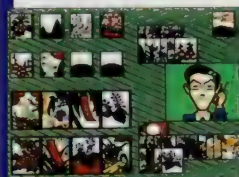
祝 新作百科 NEW SOFT 100

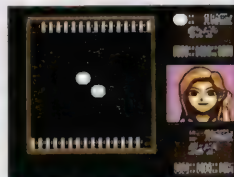
3大32ビット機のソフト大放出！

PSとSSの影に隠れてたFXだけど、ここにきてソフト数もやっと増えてきたって感じ。これで「N64」や「M2」が発売されたらユーザーはどれを選べばいいか迷っちゃうかもね。え？全部買えばいいって？

新登場 SUPER FAMICOM 開発度100%

テーブルゲーム大集合!! 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド

●バリエ●4月発売予定●価格未定●テーブルゲーム●2P対戦可

↑選んだ相手で戦局も変わる

感想戦が見れる将棋に、イカサマアイテム無しで各地方ルール対応の麻雀。花札では「こいこい」と「馬鹿っ花」が楽しめ、敵をはさんで裏返し、コマを取り合うトゥーサイドも収録。CPUキャラも個性的。

↑各キャラはアニメで動くぞ

新登場 SUPER FAMICOM 開発度100%

トイ・ストーリー

●カプコン●春発売予定●価格未定●アクション

映画に負けない、最高のグラフィック！

全米で大ヒットをとばし、明日から日本でも公開される全編CGで製作されたディズニー映画「トイ・ストーリー」が、早くもスーパーファミコンで登場。ゲームは映画のストーリーに沿って進行し、キャラクターも主人公の『ウッディ』を始め、最新型おもちゃの『バズ』や『ポテトヘッド』、豚の『ハム』などがぞくぞくと登場して雰囲気を盛り上げるのだ。内容もアクションゲームを基本に、物語にあわせたステージごとにリモコンカーでのドライビングゲームや、3D迷路面など、32メガの大容量でスーパーファミコンの性能を最大限に引き出した美しさと滑らかな動きのゲームを実現したぞ。

↑少年の部屋からゲームがスタート、冒険の始まりだ

←映画のキャラクターの動きを取り込んで再現だぞ

↑障害を避けて車を走らせろ

↑3D迷路、クリアできるか

新登場 SUPER FAMICOM 開発度45%

西陣パチンコ物語2(仮)

●ケイエスエス●6月発売予定●価格未定●パチンコ

ファンからのリクエストが多かった、現在稼動中の人気機種をピックアップ。「CR撃墜王」・「CRチキチキドリームR」・「CRエーストレイン」・「ハニーフラッシュ7」が登場予定になっているぞ。西陣の協力で、BGMや確率などは前回以上に本物そっくり。おなじみのリーチアクション時の、液晶部分のズームアップ機能の搭載も忘れちゃいない。店内アナウンスで臨場感はたっぷりだ。

←今回もジャンジャンバリバリいっちゃうのだ

新登場 SUPER FAMICOM 開発度30%

ああっ女神さまっ(仮)

●ケイエスエス●夏発売予定●価格未定●ボードゲーム

月刊アフタヌーンに好評連載中、ビデオ化にもなった、「ああっ女神さまっ」のお馴染みのキャラクターたちが、5つのチームに分かれて、学園祭の猫実工大の中を縦横無尽に駆け回るボードゲームだ。スタート時に設定される、自動車部の予算目標額まで予算を集め、必要なパーツを探し、いくつかのレースマシンを完成させることが目的だ。時には協力、時には邪魔し合いながらクリアしていくのだ。

←藤島康介氏原作の人気漫画のゲーム化なのだ

新登場 SUPER FAMICOM 開発度100%

蓬莱学園の冒険

●J・ウイング●4月発売予定●¥7980(予)●RPG●バッテリーバックアップ

↑友情ポイントで友達が成長

教師&生徒の総数10万人というマンモス学園を舞台に、1年を通して様々なシナリオが展開するぞ。RPGお馴染みの魔法はクラブに入部して覚えるクラブ技になっていたりと学園モノの味付けなのだ。

↑戦闘はコマンドバトルだ

新登場 GAME BOY 開発度100%

連珠倶楽部 ～五目ならべ～

●ヘクト●5月17日発売予定●¥2480(税別)●五目ならべ●通信ケーブル対応●スーパーゲームボーイ対応

↑この価格でも、充実の内容

老若男女、だれもが楽しめる五目ならべがゲームボーイで登場。CPUのレベルは3段階に設定可能で、思考ルーチンの高速化でスピーディーな対戦を楽しめ、「詰め連珠」は50問用意されているぞ

↑家族みんなで楽しもう

新登場 PLAYSTATION 開発度50%

City Bravo! シティーブラボー!

●アルトロン●6月発売予定●価格未定●シミュレーション

↑アイコン操作でわかり易い

スタート時に提示される目的建築物を完成させるため、効率よく町造りをしていこう。町の発展のために建築できる建物は全部で100種類以上。マップ作成ツールで自由に地図を作ることもできるぞ。

↑こーんなものも造れちゃう

続報 PLAYSTATION 開発度100%

POTESTAS

●ネクサスインターラクト●4月12日発売予定●¥6800●政治シミュレーション

交渉が鍵をにぎる国家育成ゲーム

ラテン語で「権力」を意味する「ポテスタス」。タイトル通り、プレイヤーは架空の島国の有力政党の党首として法案を成立させ、自分好みの国を造っていくのだ。例えば、気球交通法を成立させると国民が車の代わりに気球で国内を移動したり、ラップ国歌法で国歌をラップにしてしまったりと、ユニークな法案が用意されているぞ。法案を成立させる過程では、ライバル政党と「交渉」という取引を行い、協力したり逆に裏切ったりして自分の政党の法案を議会で可決させ、ポイントを稼ぐのだ。他にも国際会議への出席や、近隣諸国との外交など、本格的な政治を体験することができるぞ。

→選挙の結果は表示される。議席獲得数もわかるよ

←法案が成立するか否か、それが問題だ

↑交渉が成立するかな

↑法案成立のニュースが流れる

新登場 PLAYSTATION 開発度40%

東亜プランSTGコレクションVOL.1(仮)

●バンプレスト●7月発売予定●価格未定●縦スクロールシューティング

待った甲斐ある1本、嬉しい2本立てで登場!

『東亜プラン』の傑作『タイガーヘリ』と『究極タイガー』の2本が業務用から移植され、1枚になって、バンプレストから登場。ショットにボンバーという攻撃の基礎を作り、特に『究極タイガー』はテンポのよさと派手な攻撃方法で『東亜プラン』タイプと呼ばれるジャンルを決定づけたゲーム。画面モードや難易度・残機数設定などのオプション、CGデモも追加予定で、まさに究極の移植作だ!

→ゲームサントラはオリジナルの他にアレンジバージョンが追加される予定

→『タイガーヘリ』ではリトルヘリの位置によりパワーUP、ヘリの色によって攻撃方法が違う

新登場 PLAYSTATION 開発度95%

ローン ソルジャー

●ヴァージン インタラクティブ●6月発売予定●¥5800●3Dアクションシューティング

ヨーロッパで人気の作品が日本にも上陸。フルポリゴンで描かれた戦場を、多彩な武器を手にしながら敵を倒していく。変化に富んだステージ、凝った演出など海外ゲームならではのハイクオリティだ。

↑敵もポリゴンでなめらか

↑今日も俺は武器を手に戦う

新登場 PLAYSTATION 開発度60%

クロックワークス

●徳間書店●6月28日発売予定●¥5800(予)●アクションパズル

画面上の無数のドットを移動してゴールを目指せ。ドット上で回転している時計の針に触れると弾き飛ばされるので、指さばきが重要だぞ。『テトリス』のパジトノフ氏の新作アクションパズルなのだ。

↑ステージは全部で50面

↑10面ごとにボスが待つぞ

新登場 PLAYSTATION 開発度65%

ナムコミュージアム VOL.3

●ナムコ●96年発売予定●価格未定●バラエティ

いよいよ第3弾登場、あのゲームが入った!

プレイステーションユーザーのみならず、オールドゲームファンからも毎回熱い視線をよせられている、ごぞんじ『ナムコミュージアム』シリーズの3作目。今回は、『ポールポジションII』『Ms.パックマン』『ドルアーガの塔』『ディグダグ』『ギャラクシアン』『フォゾン』の6本を収録、とくに、アーケードでも幻のゲームといわれた『フォゾン』が入っているのが大収穫で、完全移植をめざすだけあって、当時そのままの右脳を刺激する不思議なゲーム性は健在。その他の5本も、横画面のゲームはそのままに、縦画面ゲームを横にしたモードでも違和感なくプレイすることができる完成度だ。

↑ブクブクポンでやっつけろ

↑元祖スプライトゲームだぞ

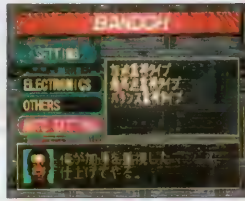
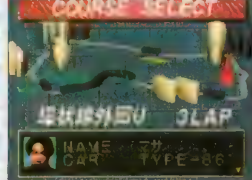
新登場 PLAYSTATION 開発度100%

ドリフトキング土屋圭市&坂東政明 首都高バトル

●ビーピー・エス●5月3日発売予定●¥5800●レース

ぶっちぎれライバル 公道レースの決定版

レーシングドライバー土屋圭市氏のアドバイスで、実車のようなリアルな挙動でゲーム中の車が走る、SFC版でも好評だったシリーズが登場だ。実在する、知名度の高い公道3コースから選択でき、自車も実在の人気国産車12台から選べる。コースも車もポリゴンで表現されており、コース上とその背景には特徴のある建物や標識があるので、分かる人には分かるかも。登場するライバルとバトルしてポイントを貯め、セッティングパーツを購入して自分の車をチューンナップしていくシナリオモードのほか、VSバトルモードや邪魔な車の登場しないプラクティスモードなど、3モードが用意してある。

←70種類以上の豊富なパーツでセッティング

↑首都高なので他車も走る

新登場　PLAYSTATION　開発度100%

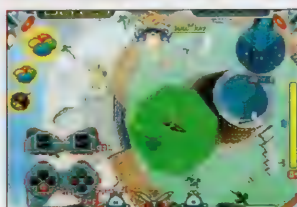
ジャンピングフラッシュ!2 ～アロハ男爵大弱りの巻～

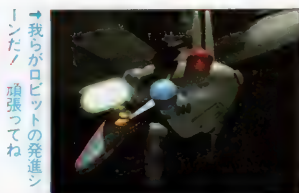
●ソニー・コンピュータエンタテインメント●4月下旬発売予定●¥5800(2枚組)ヨーロッパ版つき●3Dアクション

帰って来たのだ元祖、とびゲー!

ぼくらを熱狂させた、あの「元祖とびゲー」こと『ジャンピングフラッシュ!』、待望の続編が登場だ! 前作の3D視点にいくつかゲージが追加され、3段ジャンプなどのアクションの操作がわかりやすくなっている。今回のステージも、ハワイから和風など、あいかわらずバラエティに富んでいて楽しいぞ。とにかく1回プレイをするともらえる、「なにはともあれ参加賞」や「コイン集めて蓄積賞」など、さまざまな条件を満たしてもらえる勲章は、全12種類を集めるととってもいいことがあるらしい。ワイドTV対応画面やタイムアタックモードなど、機能やモードも大充実していて楽しみだね。

→我らがロビットの発進シーンだ! 頑張ってね

←奪われた各ワールドを取り戻すのだ

↑今回も飛びます、飛びます

↑前方にアイテム発見だ

新登場　PLAYSTATION　開発度50%

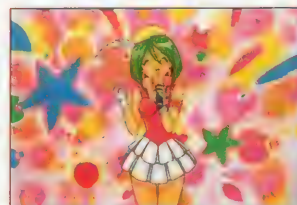
ウェディングピーチ ドキドキお色直し

●ケイエスエス●5月発売予定●¥5800(予)●ファッションシミュレーション●メモリーカード対応

あぁ、ひなぎくさんどんな服も似合うよ

放送はもうすぐ終わるけど、SFCやGBでも人気のウェディングピーチが、いよいよプレイステーションに愛のウェーブを届けにくるぞ。ゲームシステムは他機種版のアクションゲームと違って、3人の中学生活を体験するシミュレーションゲームになっている。プレイヤーはももこ、ひなぎく、ゆりの中から1人を選択、そのキャラになりきって行動し、いろいろな状況に合わせた服に着替えることでゲームを進めよう。卒業までの間にどんな生活を送ったかによって、その後の進路に合わせた服装のアニメーションが観賞できるぞ。ファッションと状況の組み合わせは2166通りもあるのだ。

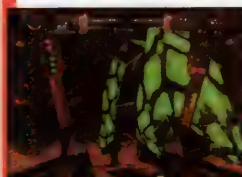
→主役の花咲モモコちゃん、水辺で水着のまぶしい艶姿

←いつも元気なひなぎくは、体育館で体操着がピッタリ

↑将来はアイドル歌手なのか

↑TVと同じ歌が流れるのだ

新登場　PLAYSTATION　開発度95%

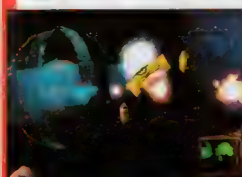
ゲン ウォー

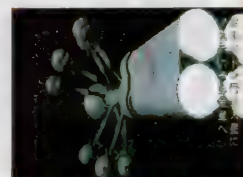
●ヴァージン インタラクティブ●4月26日発売予定●¥5800●3Dシューティング

「ゲン」という宇宙種族が人類侵略を企てた! プレイヤーはハイパースーツを操り、太陽系のさまざまな星で戦いを繰り広げる。体力制&残機制のシステムで初心者から実力派まで楽しめる1作だ。

↑これがハイパースーツだ!

続報　PLAYSTATION　開発度100%

CREATURE SHOCK クリーチャーショック

●データイースト●5月24日発売予定●¥5800●シューティング

↑難易度の高さは覚悟して

クリーチャーに襲われた宇宙船内での3DSTG。クリーチャーはそれぞれ弱点を持っており、それを素早く見つけ出さなければならない。シールドやボムを使いわけ、捕らえられた者たちを救出せよ。

↑リアルなCGが魅了する

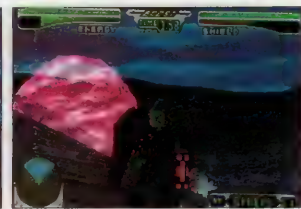
新登場　PLAYSTATION　開発度100%

Extreme Power

●プロファイア●5月30日発売予定●¥5800(予)●3Dシューティング

機動兵器を操作して反乱軍に対抗せよ

2996年、惑星アンビバレンスで反乱が起きた。反乱に対して惑星連合は軍隊を派遣するが、未知の兵器を駆使する反乱軍に敗北してしまう。プレイヤーは反乱軍に対抗できる機動兵器「アイスブレード」に乗り込んで、反乱軍が建造中の惑星破壊用超大型兵器を、3ヶ月以内に破壊しなければならない。まずは作戦モードを選択、出撃するエリアの指定、機体の修理・装備などを行う。ここでは他に、戦力配備も行って、占領したエリアを守ろう。そして3D画面の戦闘モードでは、自機に乗り込み反乱軍を鎮圧するのだ。敵機を倒してポイントを稼ぐとレベルアップ、新兵器の供給を受けたりできる。

→アイスブレードはロボット型兵器なのだ

←作戦画面での綿密な戦略が展開を左右する

↑迫る敵機を迎撃するぞ

↑魅せるプレイを極めよう

新登場 PLAYSTATION

TETRIS X

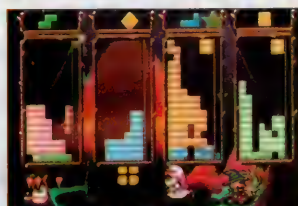
●ビー・ピー・エス●3月29日発売予定●¥5800●パズル●4P同時可

ゲーム史上永遠の名作装い新たに登場!

旧ソ連のアレクセイ・パジトノフ氏が生み出し全世界で大ヒットした伝説の名作『TETRIS』がいよいよPSで登場だ! モードはオーソドックスな1人用の「CLASSIC」と最大4人までの対戦が可能な「BATTLE」の2つ。「CLASSIC」モードはとにかく自分との戦い。200段階もレベルがあって、君の処理速度に挑んでくるので気合いでのりきろう。

「BATTLE」モードは、対戦を行って順位を決め、その順位ごとに振り分けられたポイントの分だけゴールに近づける、というルール。「CLASSIC」で鍛えておけば負けないって?

→あの名曲「カリンカ」もちゃんと[illegible]けるぞ

←実[illegible]取り込みの[illegible]は100枚もある

↑時間を忘れて4人で対戦

↑このゲーム最大の喜び

新登場 PLAYSTATION

メルティランサー ~銀河少女警察2086~

●イマジニア●3月22日発売予定●¥5800●育成シミュレーション

地球を守るは麗しき乙女達

このゲームは近未来を舞台とした婦警さんを育成するシミュレーションゲームなのだ。一見するとかもしれないが軟派なギャルゲーかとも思うかもしれないがそれは誤解というもの。『卒業』シリーズを手がけたスタッフが制作しているだけあってゲーム部分もたいした出来となっている。

君は銀河連邦の公安補佐官。新設されたばかりの警察機構GPO地球側代表として隊員達(ランサーズ)を指揮して犯罪者から地球を守っていくのだ。隊員達のスケジュールを決めるのはもちろん、相談ごとや機嫌とりと大忙し。そして仕事をこなしているとイベントが発生するけど発生条件や内容は自分できめといてね。

→[illegible]

←[illegible]初の[illegible]任[illegible]は[illegible]入星[illegible]

↑隊員の1人、「シルビィ」

↑隊員ごとに任務内容を調節

新登場 PLAYSTATION

キュイーン

●メディアエンターテイメント●5月31日発売予定●¥5800●シューティング●2P同時可

自機は掃除機!? 吸い込め敵の弾!!

メルヘンチックな童話の世界を救う為、「ひろくん」と「あいちゃん」が掃除機の「あかねちゃん」と「しろーくん」に乗って戦う。という設定の横スクロールシューティング。人気声優の永島由子、小野綾子が主人公達の声を担当している。

グリム童話の世界を舞台にくりひろげられる戦いはとってもメルヘンチック。だからといって油断は禁物、シューティングゲームとしてもしっかりしてるから心してかかるべし。強い味方の掃除機2人(?)組を頼りに、悪の魔法使いに操られている本の世界の住人に喝をいれつつすすんでいこう。デビュー前の新人「OPUTIM」が歌う主題歌にも注目。

→CGの[illegible]公と心強き掃除機達

←[illegible]ンタジック

↑特殊攻撃の「クリア砲」

↑グリム童話を知るチャンス?

新登場 PLAYSTATION 開発度60%

THE OPEN GOLF History of Turnberry

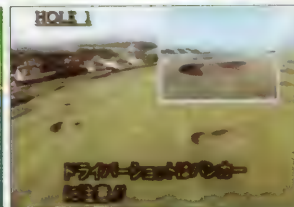
●バンプレスト●7月発売予定●価格未定●スポーツ・ゴルフ

伝統ある名コースを3Dポリゴンで再現!

100回を越す歴史を誇る全英オープンが過去3回開かれた、ターンベリーゴルフコースをポリゴンによって完全3Dで再現し、トップゴルファーの「ゲーリー・プレイヤー」を監修にむかえたゴルフゲームだ。モードは「トーナメント」「マッチプレイ」「コース解説」の3つ。すべて実名で登場する世界のトッププロを相手に、77年、86年、94年大会を元にしたスコアデータを使って、予選2ラウンド・決勝2ラウンドを戦い日本人初の優勝を目指そう。「ゲーリー・プレイヤー」とマッチプレイを楽しんだりできる。空撮映像を使った解説も役立つ、ぜひ手元に置いておきたい充実の1本だ。

→[illegible]

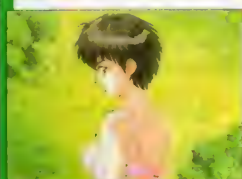
←実況の3人は実際のTV[illegible]

↑コース解説で場所を選ぶと

↑空撮映像と解説が流れる!

SS SEGA SATURN セガサターン

新登場 SEGA SATURN 開発度100%

麻雀 同級生Special

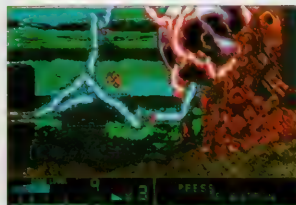
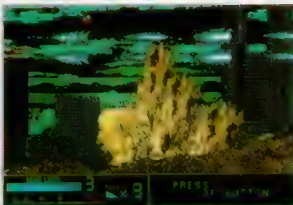
●メイクソフトウェア●3月29日発売予定●¥6800●麻雀●18禁

「同級生」キャラを使って話題になったアーケードの脱衣麻雀がサターンに移植される。6人の美少女達が君に脱がされるのを期待しつつ待ち構えているぞ。6人全員脱がすと隠れキャラが登場

新登場 SEGA SATURN 開発度90%

メタルブラック

●ビング●5月下旬発売予定●¥5800●シューティング

SS版でよみがえる異色シューティング

1991年にタイトーからアーケード版で発表されたシューティング。ゲームでは、画面中に3色の球の集合体「ニューロン」が常に浮遊している。これを集め続けるとレベルゲージが上がり、エネルギーを一気に解放する攻撃、「MAXレーザー」の威力が上がって行くのだ。使用中、確かに無敵の「MAXレーザー」だが、一度解放するとショットレベルが1に戻るので使い所は難しい。しかもボスまでもが「ニューロン」を集めて「MAXレーザー」を撃ってくるのだ。この「MAX」同士の対決が最大の見せ場で、正面衝突によりエネルギーボールが発生、レベルの弱い方へぶつかり、大ダメージを与えるのだ

↑「MAX」VS「MAX」！

続報 SEGA SATURN 開発度100%

HORROR TOUR（ホラーツアー）

●オー・シー・シー●3月29日発売予定●¥5800●アドベンチャー

魔力によって異次元に引き込まれたプレイヤー。そこにある中世風の古城で数々の謎を解き、魔王を倒して脱出しよう。リアルタイムでのアクション要素も多いので、一瞬の判断ミスが命取りになるぞ。

新登場 SEGA SATURN 開発度100%

mediaROMancer for SEGASATURN 浅倉大介

●ファンハウス●発売中●¥5800●データベース

浅倉大介のあらゆるプロフィールを分析したパーソナルデータの他、今までの作品や年代別全プロ活動のデータベース、プロモーションビデオにミニゲームまで入った、ファンなら必携のソフトだぞ。

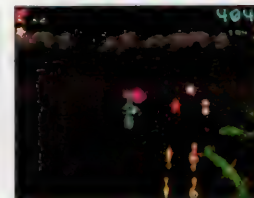
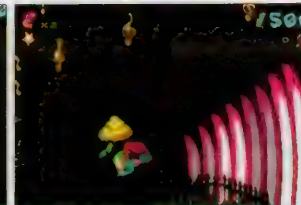
続報 SEGA SATURN 開発度90%

ジョニー・バズーカ

●ソフトビジョンインターナショナル●4月26日発売予定●¥6800●アクション

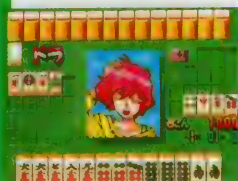
音楽な世界でギターを武器に戦え

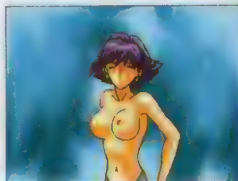
ロックバンド「ジョニーズ」のギタリスト「ジョニー」が、地獄の支配者「エル・ディアブロ」に奪われた愛用のギターと仲間を取りもどすために戦うアクションゲーム。音楽がテーマのこのゲーム、プレイヤーの武器だけでなく、敵の攻撃やアイテム等のすべてが「音楽」に関するものばかり。BGMにもロックやテクノ、ジャズ、ソウルを使用、「音楽」にひたすらこだわっている。プレイヤーキャラはギターでの攻撃が通常攻撃。その他、スピン攻撃やため撃ちといった特殊攻撃も使用可能になっている。敵の攻撃をくぐり抜け、最愛のギター「アニータ」と大切なバンドの仲間を取りもどそう。

※画面はすべて開発中のものです

続報 SEGA SATURN 開発度100%

麻雀ハイパーリアクションR

●サミー工業●発売中●¥6800●麻雀

↑[illegible]

好評のアーケード版に女の子が1人追加され、3人と遊べるようになった。麻雀であがった役の点数に応じて、女の子の脱衣シーンが変わるシステムが特色だ。低い点数だと露出度が低くなっちゃうぞ

↑とにかく[illegible]かしい

新登場 SEGA SATURN 開発度60%

上海Great Moments

●サンソフト●発売日未定●¥6500●パズル●2P同時可

↑[illegible]

時間の流れも忘れてはまれる「上海」の最新作が登場。今回は牌の種類が基本の「麻雀牌」のほか、「宇宙」や「芸術」をイメージした物が用意されている。牌が消える時の処理も芸が細かくて良

↑[illegible]「芸術」

新登場 SEGA SATURN 開発度100%

マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーの スラムジャム'96

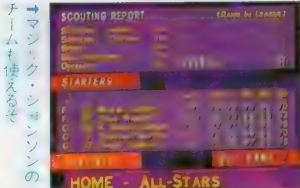
●BMGビクター●7月発売予定●価格未定●バスケットボール

本場アメリカで開発 華麗なる5オン5!!

今期アメリカンプロバスケットボールに奇跡の復帰を遂げたマジック・ジョンソンと、伝説の「ジャバーシュート」を見せつけたカリーム・ジャバーの両名が監修し、また、ゲームにも登場するという夢の5オン5ゲームだ。画面は立体感あふれるクォータービューで再現されていて、バスケットボールらしく長身の選手ぞろいで大迫力。選手のシューズがこすれる音や、観客の熱い声援もシミュレートしているので臨場感も高まる。NBAチームのチーム名や選手の実名は使用していないが、アメリカンプロバスケットボールと同じく27チームが登場、さらに謎のモンスターチームも控えているぞ

→マジック・ジョンソンのチームも使えるぞ

←マジック・ジョンソンのシュートが決まった!!

↑デカいキャラで大迫力

↑謎のモンスターチームだ

新登場 SEGA SATURN 開発度70%

ピンボール グラフィティ

●パック・イン・ビデオ●6月発売予定●¥6800(予)●ピンボール

↑[illegible]

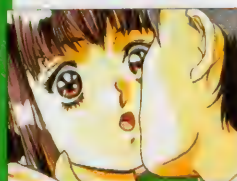
台設計を競技者団体が担当、ボールからの視点を含む6種類のアングルが設定できる3Dピンボール。バスケの夢を失った男がピンボールで再び成功を目指す、ストーリーモードも用意されているぞ。

↑2Pのフリープレイも可

新登場 SEGA SATURN 開発度50%

同級生～if～

●NCEインターチャネル●6月発売予定●¥7800(予)●アドベンチャーRPG●18歳以上推奨

↑[illegible]はどこまで？

PCエンジン版をもとに次世代機ならではのグレードアップをひっさげて登場するサターン版。高解像度モードの活用、時間軸のリアル化によって、さらに進化した「同級生」の世界がここに

↑[illegible]

続報 SEGA SATURN 開発度90%

首領蜂(ドンパチ)

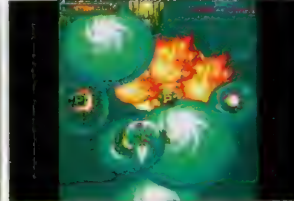
●アトラス●4月26日発売予定●¥5800●シューティング

見事な移植度、まさに首領！

昨年アーケードで人気だったハードシューティングゲームが早くもサターンに登場する。サターン版ならではのスコアタックモードやオプションモードもついて、アーケード版をやり尽くした人でも満足すること間違いなし。3種類の機体の中から自分にあった1つを選んで、いざ出撃。このゲーム、ショットの攻撃方法がボタンを連射しているか押しっぱなしかで変化するので状況に応じて使い分けることが結構重要だぞ。敵を連続して撃破すると高得点になるGPシステムの採用で点数かせぎも熱い。連射するだけでは極めることが難しいので、結構知的なシューティングゲームかも？

→硬い敵にはレーザーでも自機の減速には注意

←自機の選択画面ではショットの説明もある

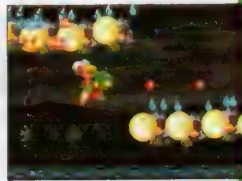
↑ザコ敵は連続して倒せば高得点

↑ピンチの時にはボンバーを

新登場 SEGA SATURN 開発度80%

慶応遊撃隊 活劇編

●ビクターエンタテインメント●5月17日発売予定●¥5800●アクション

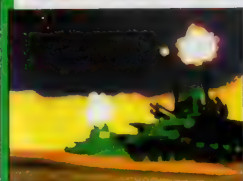
↑主人公、「[illegible]」だ

2年前メガCDで登場したゲームの第2弾。前作と同じく、舞台は幕末、慶応時代。5ステージ19エリアをキュートでコミカルなキャラクターがセリフを喋りながら個性的なアクションで動きまくるぞ。

↑飼龍「ぽち」も一緒だよ

新登場 SEGA SATURN 開発度80%

ソニックウィングス スペシャル

●メディアクエスト●5月末発売予定●¥7800(予)●シューティング●2P同時可

↑[illegible]

軽快な展開と派手なパワーUPが売りのシューティングがサターンに移植決定。今回は、新たに挿入されることが決定した、CGムービーの新着画面をご紹介。デモ画面の美しさに、期待度も急上昇。

↑個性的なキャラもそのまま

続報 SEGA SATURN 開発度50%

ラングリッサーIII

●メサイヤ●7月5日発売予定●¥5800●シミュレーションRPG

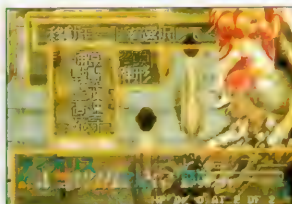
マップごとに変更OK新しいクラス方式

戦闘方式が大幅に変更された「ラングリッサーIII」。クラスチェンジもLV10で自動的に行われていた従来のものから大幅に変更、「フレキシブル・クラスチェンジ」という方式になったぞ。これは、選択可能なクラスならば1マップごとにクラスが変更できるというもので、クラスチェンジは、ゲーム前のメニューで行い、例えば主人公が「歩兵」「騎馬」「飛兵」の3つを選べる場合、どれでも好きなクラスでその面をプレイすることができるというわけだ。レベルアップすると、パラメータの上昇や魔法や特殊能力の修得の他、選択できるクラスも増加していくというシステムになっているぞ。

→この美男子はナイト系のクラスを取得するぞ

←男性キャラも続々発表されるからチェックしてね

↑ヒンョップにクラスチェンジ

↑[illegible]

新登場 SEGA SATURN 開発度100%

麻・雀・天・使 エンジェルリップス

●日本システム●3月29日発売予定●¥6800●麻雀

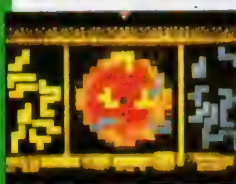
↑業務用をグレードアップ

アーケード版で好評だった「エンジェル・キッス」を完全移植でお届けだ。アイテム無しのオーソドックスなタイプの麻雀で、「うらら」、「深雪」、「香奈」の魅力的な3人の女のコを相手に頑張ろう

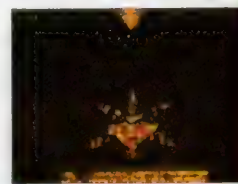
↑[illegible]

新登場 SEGA SATURN 開発度60%

Jewels of the Oracle オラクルの宝石

●サンソフト●発売日未定●¥5980●パズル

↑「計画者」というパズル

パズルゲームにアドベンチャー要素をミックスした一風変わったこの作品。「伝説の都市ナイサス」を目指して進んでいくのだが、なんと24種類ものパズルを解き明かさねばならないのだ

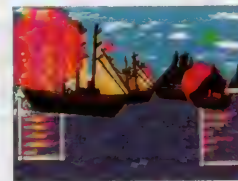
↑[illegible]

新登場 SEGA SATURN 開発度45%

大冒険 セントエルモスの奇跡

●パイ●4月19日発売予定●¥6800●シミュレーションRPG

↑冒険の始まり

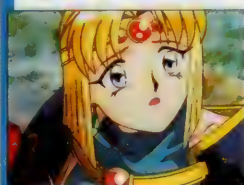
行方不明となった父親を探すため、大海原へと旅立った少年の冒険ストーリー船による海上移動は3Dで表現され、左右360度の視点切り替えが可能。リアルな航海シーンが楽しめるぞ

↑[illegible]

GAME-WARE ゲームウェア

■ゼネラル・エンタテインメント■4月5日発売予定■¥1980■デジタル・エンターテインメント・メディア

セガサターンを媒体として、ゲームユーザー以外の幅広い層にもマルチメディアの魅力をアピールするソフトが刊行される。季刊発行で、連載ゲームや、企業やその商品のコンセプトに合わせて作られた「ゲーム広告」、サターンの名作ゲームが遊べるコーナーなど盛りだくさん。映画や音楽の特集の他、投稿によるCGのコーナーもあり、本・ビデオ・CDなどの通信販売のコーナーも入っているぞ。

ファーランドストーリーFX

●NECホームエレクトロニクス●夏発売予定●¥7800●シミュレーション

パソコンやSFCでお馴染みの人気作品がPC-FXに登場する。戦闘シーンやフィールド画面は今までの作品の中でもトップクラス。そしてFXといえばアニメーションだけどこれまた文句なしの出来。

PC-FX 開発度90%

バウンダリー・ゲート Daughter of Kingdom

●NECホームエレクトロニクス●5月発売予定●¥7800●RPG

このリアリティは映画を越えるか？

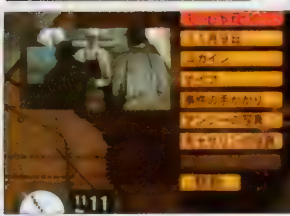
「王国の娘」とは、宗教的な指導者兼象徴として、国王と共に国を統治する者である。辺境の魔道士聖堂で過ごす、少女リスプの双子の妹キラルが「王国の娘」を継いだのだが、国王を幽閉し、自ら国の統治者を名乗る。妹の無法な行為に疑問を抱きつつ、リスプは王国の門をくぐるのだった。「バウンダリー・ゲート」はゲーム会社所属では無いスタッフが、世界設定やシナリオ・演出などの基本部分を担当するという新しい試みで作られたRPG。各スタッフはもちろん、それぞれの分野で実績のあるプロフェッショナルから選出されている。まるで映画の様な制作システムの、期待感の高い作品だ。

新登場 PC-FX

ブルー・シカゴ・ブルース

●NECホームエレクトロニクス●3月22日発売予定●¥8800●アドベンチャー

プラネタリウムが2人の死を見ていた

パソコン版や各家庭用ゲーム機で好評だった「J.B.ハロルドシリーズ」の最新作。現地ロケやセットを組んだ実写画面は本格的な映画の雰囲気たっぷり。また、登場人物には外国人俳優を登用しており、日本語吹き替えて、更にプレイヤーを引き込む作りになっているぞ。今回から、システムの変更点として、時間の概念が存在するようになった。ハロルドに与えられた捜査期間はたったの4日間。時間の流れに沿って対応が変化する人や場所を捜査対象にして、情報を収集、真相を究明しなければならない。これまでのコマンド総当たり式のアドベンチャーからは味わえないシナリオを楽しんでみよう。

新登場 PC-ENGINE

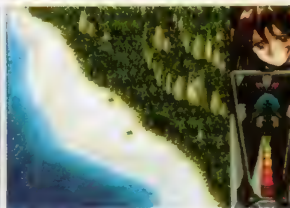
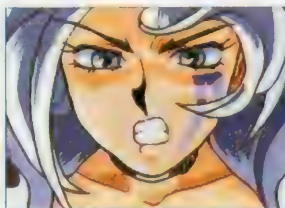
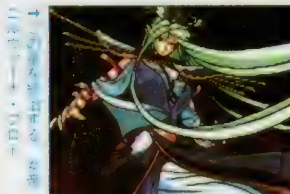
スチーム ハーツ

●TGL●3月22日発売予定●¥8800●シューティング

Hな雰囲気が漂う、硬派シューティング

パソコンで好評だった18禁シューティングゲームのPCエンジン版がいよいよ発売される。ウイルスに侵されつつある惑星ウェスティナを救う為立ち上がったブロウとファラ。君はこの二人のどちらかを選択して戦いへと向かうのだ。

ゲーム内容は縦スクロール型のシューティングゲーム。各ステージの最後にはマスターエンヴリオと呼ばれる女性達が待ち構えていて、彼女達を倒すとステージクリアとなり、治療シーンのビジュアルへと突撃する。PCエンジン版は18禁じゃないけれど治療の時のビジュアルはお色気たっぷり。その所は自分の眼でじっくり確認してちょうだい。

 ※画面はすべて開発中のものです

新登場 PC-FX 開発度100%

ミラークルム —The last Revelation—

●NECホームエレクトロニクス●3月29日発売予定●¥7800●RPG

魔導帝国の野望！戦え聖騎士シェイ

ファンタジーに魔導科学を取り入れた世界、「セレナード」を舞台にしたRPG。操作性を重視した十字キーコマンド入力を採用したり、戦闘時に現れるタイミングゲージの強弱で、敵に与えるダメージ量やクリティカルヒットの確率が変わる「インパクトモード」などの、プレイヤーが長時間楽しめる工夫が、随所に盛り込まれているのだ。天候の設定もあって、雨天時の戦闘では、素早さが落ちるが経験値が多くもらえる。雨の中を歩くだけでも経験値が入る様になっているぞ。武器の強化は買い替える以外にも、お金で特殊な武器に鍛え上げる方法も用意、プレイヤー特自の戦力アップが計れるのだ。

↑ジェイとシンディの愛は成就するのか

↑20分以上の美しいアニメーションも見所の一つ

↑必殺の竜炎斬が決まった！

↑愛と冒険の壮大なドラマ

続報 PC-FX 開発度80%

ドラゴンナイト4

●NECアベニュー●5月発売予定●価格未定●シミュレーション●18歳以上推奨

FXの大物SLG、次世代機の本領発揮

パソコンで大ヒットした『ドラゴンナイト』シリーズの第4弾。PCエンジンに移植されていた前3作はRPGだったが最新の『4』は戦術SLGに様変わり。主人公たちもヤマトタケルからその息子カケルへと代替わりして新たなスタートとなっている。ゲームの内容は基本的には戦術SLG。クリアー条件を満たすと1つの街を開放したことになり、RPG風グラフィックの街モードへと突入する。ここでは情報収集や仲間集め等を行うのだけれど、このゲーム最大の楽しみであるお色気イベントにもここで遭遇する。最終ボスを倒す事よりもこの為に戦うというのが本心なんだろうなぁ。

↑街やSLGマップの絵もFX用に作り直してある

↑竹井正樹氏が描く絵が、FX上で見事に映える

↑ヒロインの「ナターシャ」

↑「マルレーネ」の正体は…

ETC HARD GAME SOFT

その他のゲーム機の新作ソフト

- ●ネオジオ
- ●ネオジオCD
- ●アーケードゲーム

続報 ARCADE GAME 開発度100%

流星雀士キララ☆スター

●ジャレコ●3月上旬登場予定●麻雀

動画枚数は1000枚以上、キャラクター別マルチエンディング、そして戦略性あふれるボーナスゲームと充実した内容だらけの本作品。しかも耳の悪い人の為等用に字幕モードまであって感謝感激。

↑アイテムが炸裂

↑対戦中にも動く動く

新登場 ARCADE GAME 開発度100%

スター グラディエーター

●カプコン●登場日未定●3D対戦格闘アクション

格闘ゲームで人気のカプコンが放つ、初のオリジナルポリゴン格闘ゲーム。攻撃ボタンの組み合わせで出す『プラズマコンボ』、一発逆転の『プラズマリバース』を駆使してゲームセンターの覇者となれ。

↑個性的なキャラの熱き戦い

↑一瞬で、軸移動も可能だぞ

続報 ARCADE GAME 開発度100%

Super GT24h

●ジャレコ●登場日未定●レーシング●4P同時可

逆走を交えた4つのコースをドリフトやスリップストリームを駆使して走り抜けろ。エキゾーストノートの収録は、「AUTO MAX」が全面協力。それだけに本物の音が実感できるのだ。

↑逆走コースもある

↑時の流れで風景も変化

次号4/19号は 4月5日(金)発売

隔週金曜日発売
定価390円(税込)

「64」新情報!!／『ダビスタ96』徹底ガイド

編集・ライター経験者募集!

【応募資格】 東京近郊に在住（通勤時間1時間以内）で20歳以上30歳以下の健康な方。
ゲーム誌での経験のある方。男女は問いません。
【勤務地】 東京都千代田区麹町（JR中央線四ツ谷駅、丸ノ内線四ツ谷駅、有楽町線麹町駅から徒歩5分）
編集経験者優遇
待遇その他の条件は、面接の際に提示いたします。また、職務経験や能力を考慮のうえ優遇いたします。
応募方法
■履歴書（写真添付。詳しく記入）と作文（テーマは「私の好きな雑誌とその理由」800字程度）をお送りください。
■書類選考にパスした方には面接の日程を電話で連絡いたします。なお、応募書類は返却いたしません。
■宛先 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社 64ロクヨン編集部「スタッフ応募」係まで

64ロクヨン 4/5号 1996年4月5日
発行人／蓮見清一
編集長／石川順一
発行所／株式会社 宝島社
〒102東京都千代田区麹町 5-5-5
電話 [編集部] 03-3239-0237
[雑誌広告局] 03-3234-3917
[営業局] 03-3234-4621（東京）
06-204-1966（大阪）
052-201-4181（名古屋）
印刷所／凸版印刷株式会社 ゲームに関する問い合わせはご遠慮ください。
Printed in JAPAN

新作カレンダー3/22～4/5

SFC(GB/VB) PS SS(MD/GG) 3DO PC-FX(PCE) NEOGEO(CD)

3/22

タイトル	メーカー	価格
ギャンブル放浪記	VAP	¥8,500
林海峯九段の囲碁道場	アスク講談社	¥14,800
実況競馬シミュレーション ステイブルスター～厩舎物語～	コナミ	¥11,800
ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険	ハドソン	¥6,800
魔装機神 スーパーロボット大戦外伝	バンプレスト	¥7,800
峠・伝説 最速バトル	ビー・ピー・エス	¥10,800
NEW ヤッターマン ～難題かんだいヤジロベエ～	ユタカ	¥8,800
イースV エキスパート	光栄	¥11,800
'96全国高校サッカー選手権	魔法株式会社	¥7,800（予）
ロードラッシュ	EAV	¥5,800
ワイプアウト	SECインターナショナル	¥5,800
宇宙豪商伝 爆裂商人（あきんど）	アステック トゥーワン	¥5,800
アテナの家庭盤 ～ファミリーゲームス～	アテナ	¥5,800
メルティランサー 銀河少女警察2086	イマジニア	¥5,800
バイオハザード	カプコン	¥5,800
天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	¥5,800
がんばれゴエモン ～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥5,800
TIZ －Tokyo Insect Zoo－	ゼネラルエンタテイメント	¥5,800
DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800
チョロQ	タカラ	¥5,800
ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800
ウイニングポスト2	光栄	¥9,800
エアーマネジメント '96	光栄	¥8,800
ハイオクタン	EAV	¥5,800
ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	MIZUKI	¥5,800
My Best Friend～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	¥6,800
パンツァードラグーン ツヴァイ	セガ	¥5,800
水滸演伝～風雲再起～	データイースト	¥5,800
空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	¥6,800
ウイニングポスト2	光栄	¥9,800
エアーマネジメント '96	光栄	¥8,800
誕生～Debut～PURE	シャーロック	¥7,800
Vゴールサッカー '96	テクモ	¥6,800
ブルー シカゴ ブルース	NECホームエレクトロニクス	¥8,800
押し出しジントリック(CD-ROM)	ADK	¥4,800
スチームハーツ	テイジイエル	¥8,800
魔導物語I	コンパイル	¥7,800
クマのプー太郎 宝さがしだ大人ゲームバトル	タカラ	¥3,980
熱闘 闘神伝	タカラ	¥4,500

3/23

タイトル	メーカー	価格
ステークスウィナー G1完全制覇への道(CD-ROM)	ザウルス	¥7,800

3/28

タイトル	メーカー	価格
ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	SNK	¥7,800

3/29

タイトル	メーカー	価格
GTレーシング	イマジニア	¥10,800
美少女戦士セーラームーンSuperS ～全員参加!!主役争奪戦～	エンジェル	¥7,980
忍たま乱太郎2	カルチャーブレーン	¥7,800
美少女レスラー列伝 ～ブリザードYuki乱入!!～	ケイエスエス	¥8,000

3/29

タイトル	メーカー	価格
それいけ♥エビス丸からくり迷路～消えたゴエモンの謎!!～	コナミ	¥5,800
SDガンダムG NEXTユニット&マップコレクション	バンダイ	¥3,800（予）
ドラゴンボールZ Hyper Dimension	バンダイ	¥7,800（予）
新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL	バンダイ	¥7,500(予)
スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	ヒューマン	¥8,000
スーパーフォーメーションサッカー96 ワールドクラブエディション	ヒューマン	¥7,500
アンジェリーク ヴォイス・ファンタジー	光栄	¥9,800
京楽・三洋・マルホンParlor!パーラー!5 パチンコ3社実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥10,800
大戦略プレイヤーズスピリット	OZクラブ	¥7,800
グラディウス～デラックスパック～	コナミ	¥5,800
パズルボブル2	タイトー	¥5,800
NuPa～ぬうぱ～	トミー	¥4,800
アクチャーサッカー	ナグザット	¥5,800
キリングゾーン（仮称）	ナグザット	¥5,800
鉄拳2	ナムコ	¥5,800
機動戦士ガンダム Ver.2.0	バンダイ	¥6,800(予)
機動戦士ガンダム Ver.2.0 LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800(予)
テトリス－X	ビー・ピー・エス	¥5,800
あすか120%スペシャルBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800（予）
Defcon5	マルチソフト	¥4,800
アンジェリーク Special	光栄	¥7,800
三國志英傑伝	光栄	¥8,800(予)
信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800
ゲックス	BMGビクター	¥5,800
ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	¥5,800
ぐっすんおよよ・S	エクシングエンターテイメント	¥6,800
HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	¥5,800
グラディウス デラックスパック	コナミ	¥5,800
ドラゴンフォース	セガ	¥5,800
スナッチャー	コナミ	¥5,800
ビクトリーゴール '96	セガ	¥5,800
WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	¥5,800
テトリス－S（仮称）	ビー・ピー・エス	¥5,800
Defcon5	マルチソフト	¥5,800
麻雀同級生Special（成人向）	メイクソフトウェア	¥6,800
麻雀同級生Specialプレミアムパック（成人向）	メイクソフトウェア	¥8,800
アンジェリーク Special	光栄	¥7,800
三國志英傑伝	光栄	¥8,800
信長の野望 リターンズ	光栄	¥5,800
The Tower	オープンブック	¥6,800
Defcon5	マルチソフト	¥5,800
ミラークルム	NECホームエレクトロニクス	¥7,800
スーパーリアル麻雀PV FX	ナグザット	価格未定
バーチャファイターMini	セガ	¥4,800
怪盗セイントテール	セガ	¥4,800

4/5

タイトル	メーカー	価格
実戦パチスロ必勝法! 山佐伝説	サミー	¥6,900
ルドラの秘宝	スクウェア	¥8,000
2度あることはサンドア～ル	CSK総合研究所	¥5,800
きゃんきゃんバニープルミエール（成人向）	キッド	¥5,800
鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800
アイドル雀士スーチーパイII（成人向）	ジャレコ	¥7,800
GAME－WARE	ゼネラル・エンタティメント	¥1,980
七つの秘館	光栄	¥7,800（予）
3×3EYES～吸精公主～S	日本クリエイト	¥7,300（予）
アニメフリークFX Vol.3	NECホームエレクトロニクス	¥6,8

スーパーゲーム（マリオRPGの第2作）をつくるためのスーパーチームを結成するにあたって、スーパースタッフを募集します。

まず、あらかじめおことわりしておきますが、残念ながら「未経験者」および「アルバイト採用希望者」のご応募は、今回、ご遠慮ください（どんなに未知の才能があっても、熱意や根性があっても、です）。

つくるゲームは、既に決定しています。スーパーファミコンで登場した「マリオRPG」の新作です。NINTENDO®64対応のゲームソフトになります。これより先は、新しいスーパーチームで、決めていくことになります。採用、即、実作業にはいるというわけで、かなりの実力と実績を持った方でないと、難しいと考えています。応募していただきたい人材は、次の4つの職種の方々です。

1 プログラマー。 自分の能力を表現するにふさわしいもの（プログラムのソースリストまたはソースファイル等）を送ってください。応募作品のジャンルは問いません。

2 デザイナーおよび**CGデザイナー。** 自信のある作品を5点以内（使用媒体不問）を、ⓐ作成環境 ⓑ作成期間を明記のうえ、ビデオテープか写真のかたちで送ってください。

3 ディレクター、プランナー。 基本的に、論文（長さは自由です）を提出していただきます。テーマは「ゲーム作りで大切なこと」、です。さらに、自分の企画力をPRできるもの（企画書でも、作品でも）を添えて、送ってください。

4 サウンドデザイナー、コンポーザー。 自信のある作品を5曲以内。作成環境と作成期間を明記して、デモテープにして送ってください。スコアやロムでなく、必ずカセットテープのかたちでお願いします。

なお、どの職種をご希望の方も、8ミリフィルム、旧型パソコンなどの特殊なメディア、および郵送の困難なものでの応募は無効です。

募集の締切りは、1996年5月15日（消印有効）です。応募資格は、20歳以上のゲームソフトの制作およびCGの制作経験者。勤務地は、京都、東京、山梨のいずれかでご希望に応じます。また、就労条件については、任天堂本社規定を基礎にして、厚遇します。

応募に必要なもの。❶履歴書（写真貼付）❷参加作品歴と、その業務歴（①作品名 ②各作品ごとの担当職種〈役割〉③自己分担の割合〈パーセンテージで表記〉）❸作品（各職種によって提出形式が異なります）※応募の秘密は厳守します。※書類審査の後に、面接の日時をご連絡いたしますので、確実な連絡先を記入してください。また、電話でのお問いあわせはお断りいたします。

チームで応募をして独立をお考えの方は、相談に応じますので、そのむね明記のうえ代表者名で応募してください。

応募書類・作品の宛先は、〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 任天堂株式会社 人事本部

64ロクヨン 4/5 1996

64ロクヨン 4/5 1996年4月5日発行（隔週金曜発行） 第11巻第7号通巻173号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可 発行所／(株)宝島社 発行人／蓮見清一 〒102東京都千代田区麹町5-5-5 編集部03-3239-0237

定価390円（本体379円） 宝島社

T1029711040395 Printed in JAPAN 印刷／凸版印刷株式会社 雑誌 29711-4/5